

GRIMÓRIO

OS CAMINHOS BÁSICOS DA MAGIA

SAGA

Sistema Alternativo para Grupos de Aventureiros

O GRIMÓRIO

OS Caminhos Básicos da Magia

Autores:

Ricardo Johas Carvalho

Luiz Alexandre de Souza

Revisão e Agradecimento Especial:

Alline Meneses Virdi

AH, SIM!.. A MAGIA...

A magia é um dos elementos mais importantes e intrigantes dos cenários de fantasia. A presença da magia é um fator de interesse que leva a jogadores abrirem mão da força bruta de um guerreiro para expandirem sua mente e usarem outras formas para combater e interagir. Estas técnicas fornecem aos personagens inúmeras opções, para as mais variadas situações. No sistema SAGA, o uso da magia é feito através do Karma. Esta é considerada a essência mágica contida dentro das pessoas e objetos encantados. Essa essência é representada por Pontos Mágicos (PM). Cada personagem possui uma quantidade de PM que são parcialmente consumidos toda vez que ele usa uma magia.

Mas não se precipite! O caminho da magia é árduo e penoso. Não é uma arte para todos e muitos desistem no meio do trajeto. Alguns dos personagens aptos a usarem as artes da magia se submeteram a anos de estudo e treinamento, deixando de lado suas perícias físicas e sociais. Então, prepare seus pergaminhos e empunhe seu cajado, pois aprenderemos um pouco mais sobre esta arte.

COMO USAR O GRIMÓRIO?

Dentro do Sistema SAGA, a magia é algo simples o suficiente para que o jogador possa usá-la sem problemas e complexa a ponto de fritar os miolos dos que querem se aprofundar no assunto. Basicamente, este grimório está dividido em: Caminhos Arcanos, Caminhos Divinos e Caminhos Elementais.

Entender estas divisões e conhecer detalhadamente os Caminhos é uma tarefa para jogadores mais experientes. Para jogadores iniciantes, basta saber como utilizar as magias possíveis ao seu personagem. A ideia é consultar as magias que interessam, e não ler o guia inteiro. A seguir, veremos detalhadamente os tipos de magia e todos os conceitos que englobam o uso de artes mágicas.

CAMINHOS BÁSICOS DE MAGIA

A magia dentro do Sistema SAGA tem três caminhos principais que podem ser usados pelas classes de personagens: Magia Arcana, Magia Divina e Magia Elemental. Os caminhos básicos de magia estão divididos em escolas, que tratam de temas ou técnicas mais específicas. Vamos ver a seguir o funcionamento de cada uma.

Magia Arcana: A mais utilizada e conhecida das classes de magia. Seu desenvolvimento está baseado em um intenso estudo de pergaminhos e papiros, somados a prática e treinamento. A magia arcana possui diversas utilidades, magias de combate a simples técnicas de criação de alimentos.

As escolas de Magia Arcana estão dividas em Escola de Magia Clássica, Escola de Magia Psíquica e Escola de Magia da Guerra. A primeira possui técnicas voltadas para invocações, danos diretos e criação de matéria. Já a Escola Psíquica tem suas técnicas mais voltadas para uso e controle da mente. A Magia Arcana pode ser usada por Magos Arcanos e Híbridos e Bardos.

Magia Divina: A magia divina é arte praticada pelos templos. Acredita-se que o dom da magia divina não advém apenas do estudo e sim de uma concessão divina. Estas técnicas são intensamente praticadas por membros do clero e outros religiosos. Dentre as possibilidades fornecidas pela magia divina, estão desde restauração e regeneração do corpo até a criação de mortos-vivos.

As escolas de Magia Divina estão divididas em Escola de Magias da Fé, Escola de Magias de Pregação e Escola de Necromancia. A primeira trata de magias de caráter puro e nobre, voltadas para interceder à mão divina no meio. A maioria das magias de restauração e proteção faz parte desta escola. A Escola de Pregação trata de técnicas de proclamação da Palavra de Deus. As técnicas estão sempre atrelas a proferir palavras de ajuda ou de castigo aos seus alvos. E por fim, a Necromancia estuda as técnicas que envolvem a Vida e a Morte. Alguns acreditam que as artes Necromânticas são o lado negro da magia divina. Mas diferente disto, a Necromancia não está atrelada apenas de propagar a morte, mas também em conceder a vida. A magia divina pode ser usada por Clérigos, alguns tipos de Híbridos e por Paladinos.

Magia Elemental: A magia Elemental se concentra em estudar os elementos básicos do planeta. Seu desenvolvimento está condicionado à observação e ao entendimento das forças que regem a natureza. Estas técnicas possuem uma imensa gama de opções, haja

vista que cada elemento possui características próprias. De terríveis magias incineradoras à poderosas armaduras de rocha, a Magia Elemental não necessariamente é a mais poderosa, mas com certeza é a mais completa.

A divisão das Escolas de Magia Elemental é bastante simples, pois tratam individualmente do uso dos elementais básicos: Fogo, Água, Terra e Ar. As Magias de Fogo tendem a ser mais agressivas e voltadas a causar dano e dor. As Magias de Água possuem tendências mais regenerativas e de purificação. As Magias de Terra tem alto índice de técnicas de proteção e defesa. E por fim, as Magias de Ar têm uma grande quantidade de opções de técnicas de efeito, dentro e fora de combate. A Magia Elemental pode ser usada por Magos Elementais e alguns tipos de Híbridos.

Aprendendo Magias

O aprendizado de novas magias é, basicamente, feito de duas formas: Através da evolução ou através de livros e pergaminhos. Todas as classes capazes de usar magia possuem uma grade de evolução que está descrita no Livro de Regras. Conforme o personagem evolui, novas magias são disponibilizadas a ele. Da mesma forma, ao evoluir um nível, os usuários de magia ampliam a sua quantidade de PM disponíveis.

Os Caminhos de Magia estão divididos em Círculos de 1° a 10° que representam o poder da magia. Quanto maior o círculo, mais poderosa a técnica será, e tende a também consumir mais PM. Com a evolução do personagem, este passa a acessar novos círculos de magia dentro dos caminhos. Toda vez que personagem evoluir e conseguir aprender uma nova magia, o mago deve escolher dentre os caminhos que é capaz de usar. Feito isto, esta magia é concedida aleatoriamente dentro do caminho escolhido através da tabela ao fim deste guia. O personagem não poderá ganhar novamente uma magia que já possui. Gerando um novo lance de dados. Se não houver mais opções de aprendizado, ao invés de aprender uma magia, o personagem receberá um bônus de 1d12 PM permanentemente.

Pergaminhos e Livros

Pergaminhos e Livros são escrituras que contém o poder da magia neles descritas. Esta é outra forma de aprender ou usar magias. Pergaminhos contém sempre apenas uma magia descrita, já os livros normalmente contém 3 magias. Os pergaminhos e livros são utilizados de duas formas: Aprendê-los ou Usá-los.

Ao optar por aprender um pergaminho, o leitor deve possuir a capacidade para fazê-lo. Isso ocorre quando é permitido ao leitor usar magias do Caminho, Escola e Círculo a qual pertence o pergaminho. Ou seja, um Mago Arcano não é capaz de aprender um pergaminho de Magia Divina. Da mesma forma, um Mago Elemental que só tem acesso a até o 4° Círculo de Magia Elemental também não pode aprender um pergaminho com uma Magia Elemental de 6° Círculo. Para aprender um pergaminho e livros, é necessário que o personagem seja bem sucedido em um teste de inteligência para cada magia aprendida. Uma vez aprendida, a magia ficará permanentemente à disposição do personagem e o pergaminho será inutilizado ou gasto.

A outra forma de se utilizar um pergaminho ou livro é usá-lo. Ao usar um pergaminho, o mago lançará a magia nele descrita apenas uma vez. Para isso, é necessário tão somente que o mago tenha acesso àquele Caminho de Magia. Não importa se o pergaminho é de um círculo maior que o seu atual, ou pertence a uma escola que ele não domine. Além disso, magias disparadas por pergaminhos não podem ser alvos de outras magias, como anulações, redirecionamentos, etc.. Mas desta forma, a magia é lançada apenas uma vez e o pergaminho é inutilizado.

Pergaminhos Aleatórios: Os pergaminhos aleatórios possuem apenas descritos a qual Caminho e Círculo a magia pertence tendo sua magia determinada aleatoriamente.

Pergaminhos Específicos: Estes tipos de pergaminhos foram escritos para conter uma magia específica. Antes de precisar utilizá-los o personagem saberá qual a exata magia possui.

Pergaminhos Focados: Os pergaminhos focados possuem a descrição de qual Caminho e Círculo, mas permite que mago escolha qual magia gostaria de aprender.

Ao ler um pergaminho de determinado Círculo e Caminho, detiver todas as opções de magias oferecidas pelo pergaminho, ao invés de ganhar uma magia, ele ganha 1d12 PM

MAGIA ARCANA



A Magia Arcana é uma ciência. Os usuários destas artes normalmente dedicaram suas vidas ao estudo e ao aprendizado da magia. Este tipo de magia é a principal fonte de recursos dos Magos Arcanos e são extremamente efetivas dentro e fora de combate. A sua divisão é feita em círculos de poder.

Este caminho de magia proporciona ao seu usuário muitas opções, de pequenas invocações a magias de ataque diretas. Seus feitiços estão divididos entre a Escola de Magia Clássica, Escola de Magia Psíquica e Escola de Magia da Guerra. A primeira contempla os estudiosos mais tradicionais das magias que são os fundamentos da magia arcana. A segunda abrange as magias que usam do poder da mente e do psiquismo, de telecinese à controle mental. E por fim, a terceira é indica para os magos que se dedicam a arte da guerra.

Sabe-se que a magia arcana é conhecida até o 10° Círculo, mas são poucos os magos que um dia passaram do 5° Círculo. Existem magos de altos níveis capazes de criar itens mágicos, invocar bestas, causar altos danos em seus oponentes, e fazer diversas façanhas como voar, abrir fechaduras e se proteger de vários tipos de perigos.

Vista seu Robe e apanhe seu Cajado! Vamos conhecer os feitiços do Caminho da Magia Arcana!

1° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

TIROS MÁGICOS

Custo: 2/projétil **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

Este é um dos primeiros feitiços a serem aprendidos pelos magos em geral. Isso acontece devido a sua excelente eficácia em combate. O mago é capaz de disparar pequenos projéteis elétricos da ponta de seus dados para causar dano a seus oponentes.

Cada projétil é capaz de causar 1d4 de dano ao alvo. O mago é capaz de disparar quantos projéteis quiser, limitado a 1 Projétil para cada um de seus níveis de experiência, causando assim 1d4/nível de dano ao alvo.

"Às vezes, não é necessário enfeitar muito... Basta fazer o arroz com feijão..."
-Warren, Mago Arcano de Cóllomus

DETECTAR MAGIA

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

Esta magia permite que o mago estique o braço e detecte se há ou não alguma fonte de magia que emane daquele objeto ou ser. No caso de objetos, a magia não identifica se o item é amaldiçoado, nem ao menos o nível de item mágico a qual pertence. Em seres vivos, a magia é apenas capaz de dizer se o alvo é usuário ou não de magia, ou se foi criado por magia.

CRIAR FRUTAS

Custo: 1 **Duração:** Permanente
Alcance: 1 m **Concentração:** 1 min
Escola: Clássica

Esta magia permite ao mago criar uma fruta do porte de uma maçã que simplesmente se materializa em sua mão e possivelmente será usada em sua própria alimentação. A fruta não possui nenhum efeito mágico. Esta magia foi muito tempo usada por magos viajantes que faziam longas travessias e não possuíam alimento acessível. A fruta deve ser de uma espécie comum e o mago já deve ter comido ela antes. O mago pode gastar apenas 10 PM desta forma por dia.

"Enfim o meu pouco estudo da magia arcana me trouxe alguns frutos!"
-Edgard Stuart, Governante de Monark

DETECTAR INVISIBILIDADE

Custo: 1/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: Visão **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

O mago identifica qualquer ser ou objeto que esteja invisível ou oculto em um raio de visão à sua volta, inclusive seres de outros planos e sombras.

VENENO ARCANO

Custo: 6/15/50 **Duração:** 1 min/nível
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

O mago dispara de sua unha uma pequena agulha que faz um pequeno furo na pele, infectando o alvo com o Veneno Arcano. O alvo sofre 1d6 por minuto por envenenamento comum não cumulativo. A duração da magia é de 1 minuto por nível de experiência do mago. A partir do nível 10 a magia passa a custar 15 PM e causar 1d12 por minuto. A partir do nível 20 a magia passa a custar 50 PM e causar 2d12 por minuto.

FEDOR PÚTRIDO

Custo: 2/nível **Duração:** 2d4 min
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

O mago passa a emanar um terrível odor. Dentro do raio de efeito da magia um horrível odor pairará. O cheiro é similar à fezes, vômito e carne pútrida. A náusea pelo odor obrigará todos os humanoides com exceção do mago

dentro do raio de ação a fazer um teste de Saúde por minuto. Caso falhem, ficarão 1d4 turnos nauseados, incapacitados de lutar ou agir. Os efeitos da magia são aplicáveis aos que possuem nível igual ou inferior ao do mago, inclusive seus aliados Se os afetados saírem do alcance da magia ou o mago morrer, o efeito cessa na próxima rodada.

"Uma vez nossa cidade foi ajudada por um Clérigo que tinha este cheiro..."

-Minerva, Governante de Cóllomus

ENCANTAMENTO TEMPORÁRIO

Custo: 3 +1/nv **Duração:** 1 dia

Alcance: Toque **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica/Encantamentos

O mago toca alguma arma ou armadura, incluindo elmos e escudos, fazendo com que esta se torne um Item Mágico de Nível 1 com um bônus de +1 IA, +1 ID, AM ou DM. Este encantamento é muito útil para combates em que o oponente só pode ser atingido por armas mágicas. Itens já mágicos não poderão ser alvos. A duração do encantamento é de no máximo 1 dia. Os PM do mago ficarão armazenados na arma até que o encantamento seja desfeito. Se desfeito precocemente, os PM precisarão ser restaurados. O mago pode manter no máximo dois itens encantados.

"Até mesmo os encantamentos têm seus momentos efêmeros..."

-Gerrard, Ex-Lider do Clã dos Dragões

INVOCAR GOBLIN

Custo: 2/nível **Duração:** 1d20 min

Alcance: 5 m **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica/Invocações

O mago pronuncia algumas rezas e invoca um Goblin de nível igual à metade do nível do mago lançador. A criatura fica sob seu total controle durante o tempo determinado. O Goblin estará equipado com qualquer armadura padrão de até 8 Kg e qualquer arma padrão de até 6 Kg, que sumirão após a duração do feitiço. Os atributos básicos e de combate do Goblin deverão ser determinados pelo MJ. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura.

"Gosto dos Goblins... Eles são criaturas repugnantes e fracas... Mas não me fazem perguntas..."
-Lord Caos

KARMA ESCAPE

Custo: 0 **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

Esta magia permite que o mago extraia uma pequena quantidade de PM do alvo e as use para si. Para que a magia surta efeito, é necessário que o alvo possua PM. Através desta técnica, o mago é capaz de drenar 1 PM para cada um de seus níveis. A magia só pode ser lançada duas vezes contra o mesmo alvo no mesmo dia.

"E é de grão em grão que o mago enche o saco..."

-Mustafyr, Chanceler de Garamond

LEVITAÇÃO

Custo: 8 + 3/5 min **Duração:** Variável

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica / Elemental

Esta magia permite que o mago faça levitar um objeto ou uma criatura de até 50 Kg por nível de experiência. O mago poderá mover o objeto a uma velocidade de 1d6 m por minuto.

Se o alvo for um ser vivo, este não ficará incapacitado de atacar ou lançar magias, mas não poderá se mover. No caso de seres vivos, o alvo deverá possuir no máximo o nível do lançador+3. Uma criatura encantada contra sua vontade deverá fazer 1 teste de ataque mágico por minuto para evitar o efeito

"É mais próximo de conseguir voar..."
-Aprendiz de Gallatos.

ESCOLA PSÍQUICA

TRANCAR/ABRIR FECHADURAS

Custo: 1/nv **Duração:** Permanente

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica / Encantamentos

Esta magia permite ao mago mentalmente trancar e destrancar portas e baús que possuam trancas simples. Uma fechadura criada através de mecanismos complexos não pode ser destrancada.

Portas e Baús trancados com esta mesma magia, podem ser destrancados, desde que por um mago de nível igual ou inferior ao mago que está abrindo a tranca. O mago que trancar uma porta estará submetido a esta mesma regra. Se for da vontade do mago esse pode anular a magia quando quiser. Os 3 pontos mágicos gastos neste encantamento ficarão presos na tranca até que a mesma seja aberta.

"Digamos que ter alguns magos do nosso lado nos abrirá algumas portas..."

-Slynker, Lider do Clã Adaga de Prata

REVERSÃO MÁGICA

Custo: 2/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia é extremamente efetiva contra outros usuários de magia. O mago gera uma aura negra que envolve o alvo. A energia é capaz de causar uma quantidade de dano igual ao Ataque Mágico. A partir do nível 5 a magia passa a causar adicionalmente +1 de dano para cada um dos níveis do mago.

CORAGEM

Custo: 3 +1/nível **Duração:** 2d6 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia faz com que o alvo fique tão destemido que não necessite testar nunca sua coragem. O alvo jamais fugirá de um combate ou situação de perigo por medo. Além disso, o alvo ganha +1 IA e +20 CORAGEM enquanto durar o feitiço. O efeito da magia não é cumulativo com ele mesmo. O mago pode lançar esta magia mais de uma vez ao dia, mas poderá manter apenas um alvo sob seu efeito simultaneamente.

"A Bravura é apenas uma questão de perspectiva..."

-Fenrir, do Clã dos Dragões

LUZ

Custo: 2 **Duração:** 1 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica / Divina (Fé)

Esta magia emana uma quantidade de luz da ponta do dedo do mago, ou se ele preferir da palma da sua mão iluminando 10 metros à sua volta. Os efeitos da magia poderão ser contínuos, fazendo com que o mago consuma +2 PM a cada minuto adicional que mantiver seus efeitos.

ENFATIZAR

Custo: 3/nível **Duração:** 2d6 min

Alcance: 5 m **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica

Esta magia tem o propósito e de enfeitiçar humanoides, ou seres que possuam inteligência até 50. Caso o alvo possua uma inteligência superior a esta ou não for um humanoide, a magia simplesmente não funcionará. O efeito desta magia faz com que desperte uma extrema confiança por parte do alvo pelo lançador da magia, confiando em boa parte das coisas que diz, com exceção das absurdas, como: "Se mate..." "corte um dedo" ou algo que lhe traga algum claro ônus. Apenas seres de nível igual ou inferior ao do mago podem ser encantados desta forma. Se o alvo sofrer dano, a magia cessa o efeito.

"Gosto de que façam o que eu mando..."

-Samus Darkheart, Lider de Monstrópolis

RASTRO

Custo: 1/nv/hora **Duração:** Variável

Alcance: Visão **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O mago pronuncia algumas rezas em voz baixa e seleciona um alvo. Sem que alvo perceba, este passa a deixar um rastro espiritual azul por onde passa permitindo que o mago o siga. Mesmo sem saber que esta sendo foco de uma magia, o alvo será submetido a um ataque mágico. Se o ataque for mal sucedido, a magia falhará e ele perceberá o que está acontecendo.

DETECTAR MALDADE

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: Visão **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

Esta magia detecta se há ou não alguma espécie de maldade no alvo. Esta magia só pode ser lançada em alvos inteligentes e vivos, lembrando que a magia não identifica o caráter do alvo, dizendo apenas se ele "possui" ou "não possui" alguma maldade.

SCANNER

Custo: 1/nível **Duração:** Imediata
Alcance: Visão **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

Esta magia revela ao mago todas as informações de combate sobre o alvo. Isto inclui ID, IA, AM, DM, PF, PM, Atributos Básicos, Poder e Dano. Esta magia pode ser usada sem ser percebida e dispensa testes de ataque mágico. Se a magia for usada em combate, o usuário poderá saber estes atributos quantas vezes quiser durante o combate.

"Oh... Acho que agora entendo como você funciona..."
-Urza, Engenheiro Magi-Mecânico de Gerum

AGULHA DE DOR

Custo: 1/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 metros **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

Esta magia dispara uma pequena agulha mágica que proporciona uma intensa dor ao alvo. O feitiço é capaz de causar 1 ponto de dano para cada um dos níveis do lançador.

OBS: Pessoas e/ou objetos na trajetória da magia poderão atrapalhar ou interceptar o efeito.

"Acho que nunca serei morto por esta técnica... Mas dói pra caramba!"
-Lilo, Gladiador Experiente do Coliseu.

LAÇO DE INIMIZADE

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4 min
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

Esta magia só pode ser usada durante um combate. Com esta técnica o mago faz com o alvo acredite que outro elemento do combate, à escolha do mago, seja seu inimigo mortal. Dado isto, se o ataque mágico for bem sucedido, o alvo combaterá seu suposto inimigo com todas as suas forças. Este efeito permanece até o fim da duração da magia ou até que o inimigo escolhido pelo mago morra. O alvo deve possuir um nível inferior ao do mago.

"Se a logica diz que o inimigo do meu inimigo é meu amigo... Então, presumo que o amigo do meu inimigo é meu inimigo. Logo, é melhor eu não fazer inimigos muito populares..."
-Eureka, Alquimista de Gerum

ESCOLA DA GUERRA

MANTER-SE FIRME

Custo: 2/nv **Duração:** Instantânea
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Esta magia age diretamente na coragem e na força de vontade do mago e de seus aliados (PG ou PNG). O mago emana uma aura de bravura que fará com que a próxima vez que seu grupo tenha que passar por um teste de coragem em virtude de um combate, estes recebam +30 nas jogadas de CORAGEM. A magia pode ser usada mesmo na vez de outro personagem ou assim que o combate for anunciado. Se o fizer, o mago perde sua próxima vez de jogar.

"Um tolo desconhece o medo. Um herói, apenas não o demonstra."
-Sun, Líder da Ordem dos Paladinos

ADAGAS ARCANAS

Custo: 3+2/adaga **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra/Invocações

Esta magia permite o mago disparar uma adaga que é materializada magicamente na mão do mago. Cada adaga ao atingir o alvo fará uma jogada de ataque com seu Índice de Ataque atual desarmado +3. Cada adaga que for bem sucedida nesse teste causara 1d10 de dano mágico no alvo. Para facilitar a dinâmica do jogo, o jogador pode fazer 1 teste de IA para mais de uma adaga, limitado a menos de 50% do total de adagas. O mago pode disparar 1 Adaga para cada 2 níveis que possui

OBS: Pessoas e/ou objetos na trajetória da magia poderão interceptar o efeito.

"Quando disse que agora ia chover canivetes, não era bem isso que eu queria dizer..."
- Nômade, pouco antes de ser morto por Zorack...

PRECISÃO APURADA

Custo: 4+1/nível **Duração:** 2d6 minutos
Alcance: Visão **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Esta magia age diretamente na perícia de precisão do alvo. A magia confere ao alvo +2 IA e + 10 de PONTARIA Índice de ataque para reforçar seu poder ofensivo. O mago pode lançar esta magia mais de uma vez ao dia, mas poderá manter apenas até 1 alvo sob seu efeito simultaneamente. A duração é de 2d6 minutos e não pode ser usada em criaturas que já tenham seu IA melhorado por outras magias.

RAIO DO ENFRAQUECIMENTO

Custo: 1/nível **Duração:** 2d6 min
Alcance: 10 **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Pela ponta dos dedos o mago dispara um raio capaz de enfraquecer um alvo. A vítima atingida pelo raio recebe uma penalidade de -2 IA e -2 ID. A magia não é cumulativa e não pode ser usada em alvos que já tenham seu ID ou IA reduzidos por outras magias.

OBS: Pessoas e/ou objetos na trajetória da magia poderão atrapalhar ou interceptar o efeito.

"Tudo o que vos enfraquece me torna mais forte..."
-Lord Caos para o Patrono Mauthus.

QUEDA TRANQUILA

Custo: 1/nv **Duração:** Instantânea
Alcance: O Mago **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra/Elemental

O mago que usa esta magia pode cair de grandes alturas levemente, como uma pluma. Os efeitos da magia valem para alturas de até 50 Metros. Alturas superiores custarão compulsoriamente 1 PM por nível adicional pra cada 10 metros excedentes.

"Melhor que saber voar, é saber cair com estilo!..."
-Antedeguemon, Jovem Mestiço de Demônio.

ESCUDO MÁGICO

Custo: 2+1/nível **Duração:** 2d6 min
Alcance: Mago **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Esta magia foi criada por magos que necessitam eventualmente entrar em combates corpo-a-corpo. O seu feito cria uma barreira mágica em volta do corpo do mago que lhe confere +3 ID. Esta magia não pode lançada sobre alvos que já estejam com o ID melhorado por outras magias.

"E agora, Lilo? Ainda acha que a melhor defesa é o ataque?"
-Hurricane, Gladiador do Coliseu

TOQUE ELÉTRICO

Custo: 2/nível **Duração:** Imediata
Alcance: Toque **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Ao tocar o alvo, o mago trará a sensação de uma descarrega elétrica sobre o alvo Esta energia causa à vítima 1d8 de dano para cada nível do mago. Para obter sucesso em tocar o alvo, é necessário que o usuário faça um teste de ataque simples desarmado contra o alvo com bônus de +3 IA.

"Amigo, vou te mostrar uma coisa eletrizante! Então toca aqui!"
-Elfo Needle, para enganar bandidos.

SUSTO

Custo: 2/nv do alvo **Duração:** Imediata

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra / Demoníaca

Com esta magia, o alvo é capaz de proporcionar um susto seguido de uma rápida sensação de agonia e euforia no alvo. Este processo faz com que o alvo perca sua próxima vez de jogar. O custo da magia é de 2 PM por nível do alvo. O alvo deve possuir no máximo o dobro de níveis do lançador. Esta magia não pode ser usada duas vezes contra o mesmo alvo no mesmo dia.

"Pode facilmente curar seu soluço..."
-Antedeguemon, Jovem Mestiço de Demônio.

FÚRIA

Custo: 1/nv do alvo **Duração:** 2d6 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

O alvo fica desta magia fica completamente ensandecido e furioso, atacando todos que estiverem ao seu redor. Enquanto estiver sob efeito desta magia, o personagem não diferenciará amigos de inimigos. O alvo deve ter nível igual ou inferior ao do lançador para que a magia tenha efeito.

"Ele se enfurecia com o mundo, com sua seus inimigos e até com seus amigos! Mas acima de tudo, ele se enfurecia..."
-Baldwin, ao ver o Bárbaro Katabrok.

2° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

GRITO DE BANSHEE

Custo: 2/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica

O mago dá um agudo e horripilante grito. Todos que estiverem na área de efeito, inclusive seus aliados, começam a ter sangramento pelos ouvidos. Mas a magia, diferentemente da criatura que lhe cedeu o nome, não mata diretamente suas vítimas, mas sofrem 2d12 de dano +3 de dano adicional para cada um dos níveis de experiência do lançador. O lançador não sofre tal dano.

"Esta magia não me é útil..."
-Antedeguemon.

IDENTIFICAR CARÁTER

Custo: 4 **Duração:** Imediata

Alcance: Visão **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

Diferente da magia Detectar Maldade, esta consegue determinar com exatidão qual o caráter e personalidade do alvo. A ideia inicial da magia é ser usada como critério de seleção de grandes organizações, gangues e milícias.

"Sou capaz de ver as belas jóias que esta dama carrega por fora... Mas, agora vamos ver as chagas da maldade que a vadia carrega por dentro.."
-Dotan, Líder dos Magos Negros

MARCA DE OBJETOS

Custo: 10+3 **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 20 min

Escola: Clássica/Encantamento

Esta magia marca o objeto para que o mago possa saber sempre qual sua localização exata. O lançador da magia saberá sempre ao certo aonde se encontra o objeto que marcou. A marca, normalmente, é um símbolo ou escrita desenvolvida pelo próprio mago, como uma marca registrada. Enquanto o objeto estiver marcado, os PM gastos adicionalmente ficarão presos no encantamento. Para desmarcar o objeto e restaurar seus PM presos, é necessário que o lançador da magia tenha o objeto em mãos. Apenas um Dissipar Magia de nível superior ao do mago é capaz de desmarcá-lo por outro.

"Porque faço isso?... Porque algumas de minhas criações não foram feitas para ficarem perdidas pelo reino!"
-Urza, Engenheiro Magi-Mecanico de Gerum.

DETECTAR ARMADILHAS

Custo: 2/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min
Escola: Clássica

O mago deverá apontar a palma de sua mão contra um objeto ou dispositivo e detectar se lá há ou não armadilhas. O mago também pode detectar a presença de armadilhas em uma pequena área, como armário ou corredor. Mas não pode enfileirar armários ou amontoar baús para usar a magia uma única vez. O mago é capaz de detectar se há, ou não, armadilhas. A magia não identifica o tipo de dispositivo, bem como não ensina a desarmá-lo.

"Wario, esta técnica permitirá que você se esquive da maioria das armadilhas..."
"Da maioria? Tem algum tipo de armadilha que esta magia não irá detectar?"
"Ahh sim, meu filho... As mulheres... São as armadilhas mais difíceis de esquivar... E provavelmente você será vítima delas algumas vezes..."
-Conversa entre Warren e seu filho, Wario.

MÍSSIL TELEPÁTICO

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 100 m **Concentração:** 2 min
Escola: Clássica

O Lançador, após concentrar 2 minutos, lança um míssil mágico que implode ao atingir o alvo. O impacto causa um dano de 1d20 e um dano adicional de 1d10 para cada um dos níveis do mago.

OBS: Pessoas e/ou objetos na trajetória da magia poderão atrapalhar ou interceptar o efeito.

"John... Tem uma coisa cilíndrica incandescente vindo rápido em nossa direção... Acho que vamos nos dar mal!"
-Cidadão da Vila de Baldrok durante o ataque dos Elfos Drow.

PROTEÇÃO CLÁSSICA

Custo: 2/nível **Duração:** 2d8+1 min
Alcance: O Mago **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

O mago anula as próximas duas magias arcanas da escola clássica que forem lançadas contra ele dentro do período de duração da magia. Até mesmo magias lançadas pelo próprio mago ou seus aliados serão anuladas. Magias que atingem diversos alvos também não surtirão efeito sobre o mago.

BARREIRA ARCANA

Custo: 4/min **Duração:** Variável
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

O mago gera um enorme muro mágico, aparentemente feito de vidro. O tamanho da barreira pode ser de qual dimensão o mago quiser, limitada a 10x10 m. A magia pode ser usada para fechar portas, passagens, cavernas, além de evitar ataques. Nenhum ataque não mágico pode danificar a barreira. Nem mesmo calor, agua e ar podem transpor a barreira. A barreira detém uma quantidade de PF igual a 40 vezes o nível do lançador, mas apenas magias e armas mágicas podem causar dano ao muro. Os aliados também não podem atacar ou lançar magias através da barreira. Enquanto estiver mantendo a barreira, o mago não pode atacar ou lançar outras magias.

CRIAR FAMILIAR

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata
Alcance: Toque **Concentração:** 1 hora
Escola: Clássica

Este é um dos feitiços mais conhecidos dos magos, o feitiço de criação de familiar. Um Familiar, basicamente, é um espirito que possui um essencial vinculo ao mago que o criou. O familiar age como um servo do mago e é feito de sua própria essencial. Todos são capazes de se comunicar no idioma nativo do mago e conseguem sentir os mesmo sentimentos de seu criador. Possuem o mesmo nível de experiência que o mago que os criou e evoluem junto com ele. Cada familiar tem personalidade e ambições

muito parecidas com as de quem o criou. Além disso, a forma e as habilidades de cada familiar variam de acordo com caráter de seu usuário:

Caridoso Forma: Pombo Branco
O Pombo branco é um ser de alta inteligência, com quantidade PM acentuados (1d8/nv), poucos PF (1d4/nv) evolui AM e DM como um mago. Não possui capacidade de combater.
- -Pode aprender Magias Divinas como um Clérigo.
- -Comunica-se Telepaticamente com seu criador.
- -Imune a dano de Magia Divina.

Bondoso: Forma: Anja
Trata-se de uma fada angelical de 0,6 m de altura. Possui PF e PM moderados (1d6/nv) e é capaz de combater pifiamente. Evolui AM e DM como um híbrido.
- -Pode usar magias divinas como um Paladino.
- -Pode usar adagas.
- -Detecta Maldição em Objetos (1x/dia)
- -Detecta o mal (2x/dia)
- -Pode restaurar seus próprios PF completamente (1x/dia)

Justo: Forma: Águia
Similar a uma águia comum. Não possui PM, e possui uma quantidade moderada de PF (1d6/nv). Evolui AM e DM como um híbrido. Pode voar a grandes alturas e distancias.
- -Pode carregar objetos de até 20 Kg.
- -Pode enxergar à 200 m.
- -Pode ver através de paredes (3x/dia)
- -Pode identificar encontros (2x/dia)
- -Imune a projéteis

Honrado: Forma: Sprite Guerreiro
Um pequeno homenzinho de 0,7 m de altura. Possui PF acentuado (1d8/nv) e PM moderados (1d6/nv). Evolui AM e DM como um híbrido. É capaz de combater relativamente bem.
- -Pode usar as mesmas magias conhecidas pelo seu criador.
- -Invulnerabilidade (2d6 min) (1x/dia)
- -Pode usar adagas.
- -Resistente a armas não-mágicas.

Indiferente: Forma: Pantera
Equivalente ao animal. Possui ampla capacidade de combate e boa quantidade de PF (1d12+1/nv). Não possui PM. Seus atributos de combate são próximos ao de um lobo de mesmo nível. Evolui AM e DM como um Guerreiro.
- -Pode entender outros animais.
- -Pode afastar animais (2x/dia)
- -Pode evitar encontros em Florestas e Pântanos (2x/dia)
- -+2 ID e IA contra animais e bestas.

Ordeiro: Forma: Estatueta de Pedra
Este familiar aparenta um pequena estátua de pedra de 0,6 m. Possui uma defesa razoável, (equivalente a um guerreiro) mas um IA ruim (equivalente a um mago). Possui uma quantidade de PF e PM (1d6/nv) moderada. Evolui AM e DM como um híbrido..
- - Pode receber dano no lugar de seu criador (3x/dia) (A habilidade deve ser anunciada após o ataque ser bem sucedido, mas antes do cálculo do dano).
- -Pode usar magia elemental como um mago elemental, limitada ao 3° Círculo.
- -Pode carregar até 60 kg.
- -Imune a Magia Elemental.

Ambicioso: Forma: Serpente
Uma serpente prateada. É bastante ágil e possui atributos de ataque efetivos, mas pouco PF (1d4/nv) e nenhum PM. Evolui AM e DM como um Guerreiro..
- -Pode detectar armadilhas (3x/dia)
- -Picada Venenosa (1d12/min) (1 min/nível) (É necessário ser bem sucedido em um ataque.)
- -Pode sacrificar-se permanentemente para quebrar uma maldição de qualquer nível.
- -Imune a venenos.

Ganancioso: Forma: Diabrete
Trata-se de uma pequena diabrete com asas de 0,5 m de altura. Possui PF e PM moderados (1d6/nv). É fraco fisicamente, mas suas garras conferem um dano decente. Evolui AM e DM como um híbrido.
- -Pode tornar a si próprio e a seu criador invisíveis (2x/dia) (1d20 min)
- -Consegue teletransportar-se a distancias de 6 Km/nível com o mago ou objetos de até 300 Kg. (1x/dia)
- Pode usar magias como um Mage Warrior, limitado ao 3° Círculo.
- -Magias Arcanas causam metade do dano contra ele.

Caótico: Forma: Cão do Inferno

Este canino de cor avermelhada esta sempre a uma temperatura média de 50° C. Pode combater de forma bastante efetiva, com atributos próximos aos de um lobo. Possui poucos PM (1d4/nv) e uma quantidade decente de PF (1d8/nv). Evolui AM e DM como um Guerreiro.

-Pode gerar fogo (3x/dia)

-Pode usar Magia Elemental do Fogo como um mago elemental, limitado ao 3° círculo

-Pode usar Fúria (2x/Dia)

-Imune ao fogo, mágico ou não.

Cruel: Forma: Olho com Asas

Criatura diferente de um Beholder. É extremamente cruel e inteligente. Gosta de dar bons conselhos e ideias a seu criador, freqüentemente maldosas. Possui poucos PF (1d4/nv) e boa quantidade de PM (1d8/nv). Não pode lutar e evolui AM e DM como um mago.

-Pode usar magia Arcana como um Mago Arcano, limitado a 10 magias memorizadas.

-Pode compartilhar PM com seu criador deixando que ele gaste dos seus PM ou vice-versa (2x/dia)

-Pode controlar a mente de um ser de nível igual ou inferior (1x/dia)(2d6 min)

OBS: Todos os familiares tem afinidade 100 com seus criadores e devem ser controlados pelo respectivo criador. Se um familiar morre, este pode ser revivido uma única vez. Se a criatura morrer permanentemente, o mago perde uma quantidade PM e/ou PF igual a seu nível, distribuídos da forma que quiser. O mago pode criar apenas 1 Familiar. Os Familiares não acumulam experiência e sempre evoluem junto com seu mestre. De toda EXP gerada pelo familiar 70% vai para seu criador e o resto é perdido.

ZONA DE ESCURIDÃO

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

Esta magia cria uma zona de total escuridão em um raio de 20 m a volta do mago. A zona ignora qualquer tipo de luz, de tochas a cajados mágicos, impossibilitando todos que não possuam infra-visão, inclusive o próprio mago. A magia não pode ser usada sob a luz do sol. Nesta magia não é necessário fazer um teste de ataque mágico.

"Na escuridão não haverá ninguém para lhe proteger..."
-Barbari, Dragão Negro de Sâmus.

DARDOS GENIAIS

Custo: 4/projétil **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica / Celestial

Esta magia tem um funcionamento parecido com Tiros Mágicos. O mago deve disparar uma quantidade de projéteis de 1 para cada 2 níveis que possua contra o mesmo alvo. Cada projétil é capaz de causar 1d4 de dano. No entanto, após atingir o alvo, estes projéteis transmitem informações sobre suas vítimas. Se o alvo da magia morrer no processo, o mago lançador receberá 50% adicional da Experiência devida.

"A loucura e a genialidade são separadas apenas por seus graus de sucesso."
-Jester, O Bufão de Gerum.

ESCOLA PSÍQUICA

CORDAS MÁGICAS

Custo: 1/nv/min **Duração:** Variável

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia é capaz de energizar e manipular através de telecinese cordas e correntes. O mago pode comandar para que a corda se enrole em algo ou alguém. No primeiro caso, o mago poderá usará a corda para escalar, pegar algum objeto, içar algo etc... Já no segundo caso, o mago poderá prender um alvo em cordas ou correntes, e estas serão bem mais fortes do que antes de serem manipuladas. O alvo deverá possuir nível igual ou inferior ao do mago lançador e ficará preso até que este o liberte ou acabem seus PM.

ROUBAR CONTROLE

Custo: 5+X **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica / Encantamentos

O alvo desta magia deverá ser um ser controlado magicamente, como um golem, elemental, pessoa sob efeito de magia de controle, etc. A magia não surte efeito sobre mortos-vivos. O mago poderá tomar o controle permanentemente de uma criatura que esteja em um nível inferior ao seu. O custo da magia é 5 + X PM, sendo X o nível da criatura reduzido pela metade. Os PM gastos em X ficarão armazenados na criatura até que esta seja libertada ou morrer. Toda vez que usa esta magia, o mago gasta parte de sua essência para domar a criatura, então perde 1 PF ou PM permanentemente. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura.

"Você não tem nada que não posso obter para mim..."
-Zorack, O Mago Vermelho

LESÃO MENTAL

Custo: 2/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia causa um dano mental que atinge a essência mágica do alvo. O efeito causa 1d8 de dano por nível do lançador. Porém o dano não é subtraído dos PF e sim dos PM do alvo.

"Meu amigo mago... Isto não vai doer nada..."
-Mordock, Líder dos Elfos Drow

SEXTO SENTIDO

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: O Mago **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O mago conseguirá pressentir se há ou não perigos nas proximidades. O mestre deverá informá-lo da natureza do perigo, mas não seu tamanho. Por exemplo: Monstros, Armadilhas, Feras e outros perigos devem ser suficientes para um aviso do MJ. Mas este aviso não deve identificar do que se trata exatamente o perigo.

"Algo me diz que é melhor não entrarmos neste castelo..."
"Meu caro, amigo... Este é o Castelo do Caos... Por que você usou esta magia?..."
-Cássius e um de seus aliados

CORTE PSÍQUICO

Custo: 15 **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O mago faz um sutil movimento com as mãos similar ao corte de uma espada. A magia gera psiquicamente um corte no alvo causando um dano de 3d12.

"É como um amor perdido... Você não vê o ferimento... Mas dói um bocado!"
-Kain, Espada Reluzente

LER MENTES

Custo: 2/nv do alvo **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Com esta técnica o mago sorrateiramente é capaz de saber o que se passa na mente do alvo. Ao ser alvo da magia, a criatura deverá obrigatoriamente se defender através de um teste de Ataque Mágico. Se obtiver sucesso, a magia falhará, e o alvo perceberá as intenções do mago. Se falhar, a magia obterá sucesso, além de passar despercebida pelo alvo.

"Se você quer ter amigos, dispense esta técnica..."
-Fenrir, Líder do Clã dos Dragões

MEDO

Custo: 2/nv do alvo **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia faz com que o alvo fique apavorado de medo do lançador. O alvo deverá testar sua CORAGEM todos os minutos até o fim do efeito da magia. Se falhar, o alvo irá correr covardemente. Esta magia só pode ser usada em seres de poder igual ou inferior ao do lançador.

"O medo é a única coisa que poderá manter-te vivo..."
-Billy Furia, Sobre o Dragão do Casba.

ALARME

Custo: 3/5 m² **Duração:** Imediata

Alcance: Variável **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica/Encantamento

Esta magia gera uma zona de segurança. O mago delimita a zona que gostaria de afetar com a magia e paga seu custo. Qualquer um que entre na área de efeito o mago pressentirá sua presença. A magia permanecerá no local pelo tempo que o mago desejar, mas os PM ficarão presos na magia enquanto isso. O mago pode desfazer o feitiço quando quiser, mas os PM precisarão ser restaurados. A magia é muito utiliza para tornar acampamentos mais seguros.

PROTEÇÃO PSÍQUICA

Custo: 2/nível **Duração:** 2d8+1 min

Alcance: O Mago **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

O mago anula as próximas duas magias arcanas da escola psíquica que forem lançadas contra ele dentro do período de duração da magia. Até mesmo magias lançadas pelo próprio mago ou seus aliados serão anuladas. Magias que atingem diversos alvos também não surtirão efeito sobre o mago.

ÍMPETO COVARDE

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Todos os aliados no raio de ação (Limitados a 10) recebem um bônus de +1 IA, ID, AM e DM. O Próprio mago recebe uma penalidade de -2 ID e DM e passa a sofrer um adicional de 50% de todos os danos que seriam causados a ele. Esta magia não surte efeito em criaturas que já tenham seu IA, ID e Def Mag elevados por outras magias.

"Todos menos eu: Atacar!!!"
-Goblin Arcano das tropas de Lord Caos

ESCOLA DA GUERRA

FIO DE TEIA

Custo: 1/nv + 1/m **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m/nível **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

O mago lança da palma de sua mão um fio de teia altamente resistente que seguirá em linha reta até que toque em algum lugar, seu lançador decida parar ou acabem seus PM. O fio fixa no primeiro lugar que encostar, e se firma como um cabo de aço. O fio gruda em tudo e o único que tem o poder para soltar do fio é o seu lançador. Se lançado contra um alvo vivo, não paralisará o alvo, porém o mago pode ir até o alvo, e manualmente enrolá-lo com o fio. Este, só poderá se soltar com um teste de FORÇA de um ser com Poder Sobrenatural ou superior. O Mago pode lançar um fio por mão se desejar, porém dobra o custo se o fizer.

OBS: Pessoas e/ou objetos na trajetória da magia poderão atrapalhar ou interceptar o efeito.

GOLPE MENTAL

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

O mago dá um ataque psíquico contra o alvo que equivale a um golpe físico desarmado do lançador. Não são necessárias jogadas de ataque, submetendo o alvo apenas a um teste de Ataque Mágico. Esta magia pode ser usada apenas 1 vez contra um mesmo oponente no mesmo dia.

"Já que você não quer vir até mim, também não irei até você..."
-Epsilon, O Dragão Vermelho.

SILÊNCIO

Custo: 2/nv do alvo **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Esta magia faz com que o alvo não possa emitir nenhum som, inclusive a fala. Desta forma, o alvo fica também proibido de lançar magias. Esta magia só funciona em seres de

nível igual ou inferior ao do lançador. Um personagem não pode ser alvo desta magia duas vezes no mesmo dia, mesmo que por lançadores diferentes.

"Não quero ouvir mais nem uma palavra!"
-Drake, Cavaleiro do Dragão Rebelado.

TENDAS DE ARIMOAH

Custo: 1/nv/tenda **Duração:** Até 8 horas
Alcance: 10 m **Concentração:** 5 min
Escola: Guerra

Arimoah era um mago élfico nômade que costumeiramente acampava em florestas. Esta magia gera algumas tendas para que o mago e seus companheiros possam acampar. Cada tenda custará 1 PM por nível do mago e acomodará até 4 pessoas. A tenda desaparecerá assim que o mago sair dela. Os PM gastos desta maneira não serão restaurados enquanto a tenda não for desfeita. O uso da tenda reduz em 50% a chance de encontros.

"Bendito seja, Arimoah!!!"
-Grupo de Nômades do Deserto Sem Fim.

DESPREVENIR

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Este ataque tem efeitos psicológicos que trarão uma forte sensação de agonia e desespero que irá atrapalhar a concentração do alvo. A magia abala confunde os reflexos do alvo deixando-o mais suscetível a ser atingido. Durante a duração do efeito, para o próximo ataque ou magia em que será alvo, o alvo receberá uma penalidade de – 4 ID e – 3 de DM. Esta magia não pode ser usada 2 vezes seguidas contra o mesmo oponente.

FUGA

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: Variável **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

O mago pode se desintegrar para transportar-se para alguma posição mais segura. O usuário é capaz de mover-se até 10 m por nível, mas não poderá mais atacar neste turno. Se usada durante um combate, a magia deverá remover o mago do combate. Caso ele volte ao mesmo combate, não poderá mais usá-la.

"Entendam! Lutar não é uma opção..."
-Dotan, líder dos Magos Negros, em um encontro com Ariel, a Anja da Justiça.

DESTRUIR OBJETOS

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Com esta magia, o mago é capaz de criar pequenos micro-organismos que consomem por completo a estrutura de algum objeto não mágico. Qualquer objeto inanimado de madeira, metal ou qualquer outro material pode ser destruído desta forma, incluindo equipamentos. Equipamentos mágicos, ao serem alvos desta magia, recebem 1 marcador de desgaste. Nesta magia não é necessário fazer um teste de ataque mágico.

"Por que ele destrói? Ele simplesmente faz isso, e discutir suas razões é um desperdício de tempo e fôlego"
-Elfo Needle, sobre Sáfiros

CANSAÇO

Custo: 1/nv do alvo **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

O alvo deverá submeter-se a um teste de Ataque Mágico. Se o ataque for bem sucedido, o alvo deverá testar sua fadiga através de dois testes de SAÚDE. Se falhar em pelo menos um dos testes, o alvo ficara 1 turno sem jogar. Se falhar em ambos, o alvo fica 1d4 minutos sem jogar. O alvo não pode ter o nível maior 3 níveis a mais que o mago lançador. Essa magia não pode ser usada mais de uma vez em um mesmo oponente no mesmo combate.

"É que eu quero evitar a fadiga..."
-Alvo desta magia.

ATO ENCORAJADOR

Custo: 2/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Ao lançar esta magia, o mago emana uma aura de coragem. Todos os aliados do mago que estejam dentro da área de efeito recebem +5 de Coragem e +1 IA.

"Eles devem saber pelo que lutar e por quem lutar!..."
-Garamond, Rei de Gerum

INVESTIDA PRECIPITADA

Custo: 2/nível **Duração:** 2d6 min
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

O alvo da magia ganha um bônus de +3 IA, no entanto recebe uma penalidade de -1 ID & DM. Além disso, o alvo da magia só poderá se movimentar e atacar, não sendo permitido o uso de itens, magias ou poções durante o período de duração do feitiço. O alvo também não poderá fugir. Esta magia só pode ser usada sobre PG e criaturas aliadas.

"Treinamento? Ver minha casa e minhas plantações tomadas pelas chamas foi todo o treinamento de que precisei! "
-Colono Elfo, após a destruição de Poah.

3° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

LENTIDÃO

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

O alvo se move com a metade da sua velocidade normal e recebe uma penalidade de -1 de ID e -1 de IA. O alvo não pode ter o nível maior que o dobro de níveis do mago lançador.

"Se você quer roubar meus itens, primeiro terá que me alcançar!"
-Elfo Needle, Comerciante de Gerum.

RECARREGAR CARGAS MÁGICAS

Custo: Ler descrição **Duração:** Permanente
Alcance: Toque **Concentração:** Variável
Escola: Clássica

Através desta magia, o mago consegue reestabelecer cargas de varinhas, cajados, anéis ou quaisquer outros itens de funcionamento similar. O mago não precisa dominar a magia contida nas cargas, mas estar em um nível equivalente ao necessário para usá-la. O mago não pode carregar mais cargas do que o máximo permitido pela descrição do item encantado. Os custos de execução da magia serão de 2 PM/Carga x o nível da magia contida. Por exemplo, para recarregar 4 cargas de um cajado de "Tiros Mágicos", o custo da magia será 8 PM. Itens recarregáveis só podem passar por este processo 4 vezes, depois ficarão inutilizados. Os PM gastos desta forma só poderão ser restaurados em 3 dias.

"Então você diz que seu anel mágico está com defeito... Deixe-me ver isto..."
-Urza, Engenheiro Magi-Mecânico de Gerum.

BOLA DE FOGO

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica /Elemental / Demoníaca

O mago lança uma esfera de fogo pela palma de sua mão em direção de alvo. Quanto maior o nível do lançador, maior a esfera de fogo e, consequentemente, maior o dano. A bola de fogo é capaz causar 1d6 de dano para cada nível de experiência do mago. Esta magia causa o dobro de dano à criaturas de gelo, frias, e 50% adicional de dano contra mortos-vivos. Uma bola de fogo de uma mago nível 1 tem 0,1 m de diâmetro, aumentado +0,1 para cada nível.

OBS: Pessoas e/ou objetos na trajetória da magia poderão atrapalhar ou interceptar o efeito.

"Você vai mesmo fazer isso para acender esta vela?!..."
-Kuraman, para um de seus discípulos.

DISSIPAR MAGIA

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica / Divina

Trata-se de uma magia extremamente poderosa de anulação de outras magias. Através deste feitiço, o mago é capaz de extinguir quaisquer outros efeitos desencadeados por armas mágicas, magias de magos com até o dobro de seu nível e poções mágicas de vários tipos, inclusive poções. Esta magia não é capaz de remover encantamentos, desfazer itens mágicos, remover maldições e nem desfazer efeitos permanentes de poções. A magia é muito utilizada para desfazer petrificações, paralisia, veneno arcano, sono, confusão, enfraquecimento, efeitos debilitadores, etc...

"Às vezes fazer dá menos trabalho do que desfazer!"
Rúbio, Exímio Ferreiro de Baldrok

IDENTIFICAR ITENS SIMPLES

Custo: 7 **Duração:** Imediata

Alcance: 3 m **Concentração:** 5 min

Escola: Psíquica

Esta magia permite o mago reconhecer os efeitos e poderes contidos em um item, arma, objeto ou poção. Esta magia só pode identificar Poções, Itens Mágicos Nível 1 e 2. Se usado sobre um item amaldiçoado, a magia irá falhar em 50% das vezes, identificando um item amaldiçoado como um item bom com outros poderes. Quanto maior o nível do mago, mais informações o mestre deverá revelar, como história, método de criação, antigos donos, etc.

"Se eu soubesse que minha maior fonte de renda seria isso, não teria estudado tanto!"
-Warren, Mago de Céllomus.

RUNA DE LOCALIZAÇÃO

Custo: 12+3 **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica/Encantamentos

Trata-se de uma perspicaz e discreta runa que é disposta em um alvo vivo. O mago em silencio mentaliza algumas palavras e uma runa irá da cor da pele do alvo irá aparecer na vítima. Enquanto estiver com a runa, o mago saberá exatamente onde o alvo marcado está. A runa só pode ser removida de duas formas: Pela vontade do lançador da magia ou com a morte permanente do lançador ou do alvo. O custo de 3 PM pagos adicionalmente devem ser mantidos até que o encantamento seja desfeito.

"As más línguas dizem que Mustafir, Chanceler de Garamond, usa esta técnica em suas esposas..."
-Boatos da metrópole de Biatros.

AUTO OXIGENAÇÃO

Custo: 1/nv + 2/min **Duração:** Indefinida

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica/Elemental

O mago é capaz de ficar sem respirar pelo período de duração da magia. Os efeitos deste feitiço farão com que o mago possa ficar sem respirar embaixo d'agua, não fique asfixiado por fumaça e não sofram quaisquer efeitos que necessitem da respiração.

VENTOS CORTANTES

Custo: 5 + 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica / Elemental

Uma rajada de vento cortante é emanada pelas mãos do mago contra todos os alvos dentro do raio de ação (Limitados a 10). Esta magia é capaz de cortar a pele e causar 2d8 de dano +1 por nível do mago lançador. Criaturas aladas deverão sofrer instabilidade em seu voo, podendo até cair dependendo do dano causado.

"O mesmo ar que você respira e te mantém vivo, também pode te matar..."
-Scotth, Tesoureiro de Belladona.

INVISIBILIDADE

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: O Mago **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica

O mago fica completamente invisível a quaisquer olhos que não estiverem magicamente preparados com uma magia Detectar Invisibilidade ou algo similar. Se atacar alguém nesta forma, receberá um bônus de +4 IA e causará 50% adicional de dano, mas ficará visível no minuto seguinte.

"Mais ovinhos... ovos de dragãozinho... para encher minha barriguinha..."
-Viper, Dragão Sorrateiro de Gerum

ESCOLA PSÍQUICA

ATAQUE TRAIÇOEIRO

Custo: 5 +1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

O mago faz com que a arma que esteja empunhada por seu oponente se solte de sua mão e realize um ataque contra ele próprio. O IA e dano considerados devem ser os mesmos do alvo. Após o ataque, sendo bem sucedido ou não, a arma cai diante do alvo. Esta técnica só pode ser usada em oponentes que utilizem armas corpo a corpo.

"Prepare-se para meu ataque mortal!! Ai!"
-Alvo da magia.

PERCEPÇÃO EXTRA-SENSORIAL

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

Esta magia usa o psiquismo para receber uma orientação do que fazer. O mago pressentirá se, no recinto, ainda há algum tesouro, passagem secreta ou monstro escondido.

SONO

Custo: 1/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min
Escola: Psíquica

O alvo desta magia é compelido a cair em um profundo sono. Se for atacado, a vítima acordará imediatamente. Apenas oponentes de nível igual ou inferior ao lançador podem ser alvos desta magia.

"Às vezes, sinto como se tivesse sido alvo desta magia e o efeito é permanente...!"
-Lyne Bailarine, da Vila Élfica de Poah.

ÍMPETO DE DOR

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

O lançador desta magia emite uma onde mágica capaz de causar uma profunda dor a todos os oponentes a sua volta. Todos os inimigos que estiverem dentro do raio de ação sofrem 1d4 PF de dano para cada nível de experiência do lançador. Esta magia afeta um máximo de 10 alvos.

"Mestre, porque quando você faz este movimento, as pessoas ficam se contorcendo no chão? Não vejo seus ferimentos!"
-Goblin de Lord Caos, pouco antes de ser morto...

TELEPATIA BÁSICA

Custo: 10 **Duração:** 3 min
Alcance: Visão **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

Esta magia permite ao lançador comunicar-se telepaticamente livremente com um alvo. Ele não pode comunicar-se com mais de uma criatura ao mesmo tempo. A criatura deve possuir pelo menos 30 de INTELIGÊNCIA.

PSICOTELEPORTE

Custo: 1/nv+1/m **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica / Celestial

Esta magia é capaz de Teletransportar o próprio usuário ou um de seus aliados a pequenas distâncias. Ao usar este feitiço, o mago muda sua posição ou a de um de seus aliados em até 7 metros.

"Pare de pular de um lado para outro! Arcano covarde!!!"
-Lilo, Gladiador Experiente do Coliseu.

RÚNICA

Custo: 1/nível **Duração:** 2d4 min

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O mago deve escolher um alvo. Durante o período de duração, a próxima magia que atingir este alvo, individualmente ou em área, terá seus efeitos prevenidos contra o alvo sem necessidade de teste de ataque mágico. O mago pode manter apenas dois alvos sob efeito desta magia.

EMPATIA

Custo: 3/nível **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica

O mago pode atingir até 1d4 vítimas que estejam dentro do raio de ação da magia. Os alvos desta magia acreditarão fervorosamente que o lançador é um amigo de confiança, deixando de atacar o mago. O mago poderá pedir, aconselhar ou orientar os alvos desde que seus pedidos pareçam coerentes e não prejudiquem claramente a vítima. Esta magia só pode ser usada em alvos de nível igual ou inferior ao do lançador.

"Temos pouco tempo para seguir o plano, é o seguinte..."
-Dotan, Líder dos Magos Negros.

EXTRAÇÃO KÁRMICA

Custo: 1/nv **Duração:** Instantanea

Alcance: 10 metros **Concentração:** Instant.

Escola: Psíquica

Esta magia permite que o mago extraia karma de uma magia lançada por outro usuário. A técnica usa o calor da batalha para desconcentrar o usuário e aproveitar o karma emanado pela magia. Quando outro personagem anunciar o lançamento de alguma magia, o mago poderá utilizar esta técnica. Se o fizer, o mago restaurará a quantidade exata de PM gastos pelo alvo na execução da magia anunciada. O mago perde sua próxima vez de jogar. A magia só pode ser usada em combate e apenas uma vez contra o mesmo alvo na mesma batalha.

GRITO DO ENFRAQUECIMENTO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 10 metros **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O mago dá um horripilante grito capaz de enfraquecer todos os seus alvos a sua volta. A magia enfraquece até 10 oponentes em um raio de ação de 10 metros. Todos os afetados recebem uma penalidade de -1 IA, ID, AM e DM. Alvos que já tenham seus IA, ID, AM e DM. reduzidos por outras magias não serão afetados.

ESCOLA DA GUERRA

INVOCAR MONTARIA

Custo: 1/nv **Duração:** 8 Horas

Alcance: 10 m **Concentração:** 5 min

Escola: Guerra/Invocações

Com esta magia, o lançador é capaz de invocar um cavalo para servir como sua montaria ou de seus aliados. O cavalo pode ser de qualquer tipo dos cavalos padrão listados em "Estábulos". Após o período de duração da magia, ou quando o mago quiser, o animal magicamente desaparecerá. Magos de Nível superior a 15 podem convocar pegasus por um custo de 3 PM/nv por invocação. Diferente da maioria das invocações, esta pode ser usada quantas vezes necessária no mesmo dia.

"O Cavaleiro é responsável pela formação e constituição de sua montaria. Neste caso, literalmente."

-Gerrard, Ex-Lider do Clã dos Dragões.

PERÍCIA CONCENTRADA

Custo: 1/nv **Duração:** 2d6+1 min

Alcance: Toque **Concentração:** Variável

Escola: Guerra

Esta magia é capaz de encantar a arma por um curto período de tempo. O mago empunhará a arma, qualquer que seja, e pronunciará algumas rezas de olhos fechados. O mago pode ficar quantos minutos quiser segurando a arma em situação de concentração. No próximo ataque desferido pela arma ela desencadeará um bônus de +2 IA que durará por 2d6 minutos. Este bônus é igual a quantidade de minutos que o mago despendeu para realizar a magia, limitados a 6 IA. Esta magia só tem efeito se usada dentro de um combate já iniciado. Os PM gastos no uso desta magia não podem ser restaurados no mesmo dia. A magia só pode ser usada em combate.

"A meditação traz a precisão de meus ataques."

-Arley, Líder da Gangue da Flecha.

INVOCAR ANIMAL DE COMBATE

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra/Invocações

Através desta invocação, o mago pode trazer um animal comum de médio/grande porte com potencial de combate para o seu lado. A criatura ficará sob total controle do lançador durante o período de duração da magia. O animal invocado pode ser de qualquer tipo dentre os animais básicos, de ursos a gorilas. O tipo de animal, bem como seus atributos, deve ser atribuído pelo MJ. A animal ficará em jogo até a fim da duração da magia ou até que morra. O nível do animal será de 3 níveis a menos que seu invocador. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura.

"Druidas?! Não faço questão deles em nossas tropas..."

-Sâmus Darkeheart, Líder de Monstrópolis.

ATORDOAR

Custo: 3/nível **Duração:** 2d4 min

Alcance: 5 metros **Concentração:** 1 min

Escola: Guerra

O mago faz com que uma rocha mágica encantada caia sobre a cabeça do alvo deixando completamente zonzo. Ao cair ao chão, a rocha magicamente desaparecerá. A rocha causa 3 pontos de dano para cada um dos níveis do mago e trará uma penalidade de -3 IA e ID durante o tempo de duração da magia. Estes efeitos não são cumulativos com nenhuma magia que reduza IA e ID do oponente.

"O que está vendo desta vez? São passarinhos ou estrelas?"

-Antedeguemon, Mestiço de Demônio.

META-GOLPE

Custo: 2/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 2 m/nível **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

O mago é capaz de realizar um ataque físico armado contra o alvo a distancia como se o estivesse atacando diretamente. A magia permite que o alvo escolha defender-se através de um teste de Ataque Mágico ou de Ataque Físico Simples. Em ambos os casos, um 20 no resultado do dado indicará um acerto crítico.

"Não há como fugir, mago negro imundo! De alguma forma, sua minha lâmina encontrará sua garganta!"

-Drake, Membro do Clã dos Dragões Rebelado

IDENTIFICAR ENCONTRO

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata

Alcance: Visão **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Esta habilidade sensorial permite ao mago saber qual exatamente será o seu próximo encontro em uma jogada de Testes de Encontro. A magia deve ser anunciada pelo jogador a qualquer momento após as jogadas de dado serem concluídas. Assim, o MJ deverá revelar ao jogador qual foi o resultado do sorteio. Esta magia só pode ser usada 2 vezes ao dia.

"Tenho muitos inimigos, dos quais eu temo poucos. Estes... É melhor que eu os evite."

-Zorack, O Mago Vermelho

ATRAPALHAR

Custo: 2/nv **Duração:** Instantânea

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Esta poderosa mágica instantânea tem a capacidade de atrapalhar um alvo de atacar ou se defender. O alvo receberá instantaneamente uma penalidade de –5 IA, ID, AM ou DM (à escolha do lançador) exclusivamente para a jogada específica. Normalmente esta magia é usada para que outros aliados tenham sucesso em seus ataques ou os oponentes falhem em seus ataques.

"Se não puder ajudar, pelo menos atrapalhe. O importante é participar!"

-Nicólas, Mago da Cidade Élfica de Flint

ENFRAQUECIMENTO RACIAL

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

A lançar esta magia, o mago deverá nomear uma raça. O mago conjura uma onda de energia que afetará apenas as criaturas da raça escolhida. Os afetados sofrem 1d4 de dano por nível do lançador e ficam submetidos a uma penalidade de -1 IA, ID, AM & DM. As penalidade não são aplicáveis a criaturas que já tenham seus atributos de combate reduzidos por outras magias.

"Não sou preconceituoso, apenas não tolero raças inferiores..."

-Epsilon, Dragão Vermelho Ambicioso

FLAGELO

Custo: 5 +2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

O mago realiza um ataque físico armado contra o alvo. O dano proporcionado por este ataque é causado tanto nos PF quanto nos PM. O alvo poderá submeter-se a um Ataque Mágico para evitar apenas o dano aos PM. Esta magia pode ser combinada com magias como Golpe Mental, Meta-Golpe, Golpe Etéreo, etc...

"Acaba com o corpo e a mente..."

-Mustafir, Chanceler do Reino

SLING FACTOR

Custo: 2/nível **Duração:** 1d6 min

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Esta magia proporciona um amplo IA para atacar com armas de projéteis. O mago receberá um bônus de +1 IA a cada 5 níveis (limitado a +3) para atacar com estas armas. Se a arma em questão for uma funda, o bônus passa a ser +1 IA a cada 4 níveis (limitado a +5) e o período de duração é ampliado em 1d6 minutos. Esta magia só pode ser usada em combate.

"Eu nunca erro um tiro! Mas não custa nada se certificar de que não erre mesmo..."

-Arley, Líder da Gangue da Flecha

4° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

SILÊNCIO ABSOLUTO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 1 m/nível **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica

Ao lançar esta magia, o mago erradia uma onda de silêncio durante a duração do feitiço. Ninguém, além do mago, pode falar ou lançar magias no raio de efeito. A magia só afeta seres com até o 3 níveis acima do mago e permite que todos os afetados submetam-se a um teste de Ataque Mágico para resistir aos efeitos.

"O profundo silencio pode ser mais incômodo que um barulho infernal..."

-Barbari, Dragão de Sâmus Darkheart

RELÂMPAGO

Custo: 4/nível **Duração:** Imediata

Alcance: Visão **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica / Invocações

O lançador cria um relâmpago da ponta de seus dedos que causa 1d8 de dano para cada nível do mago. A partir do nível 15, a magia pode fazer efeitos como destruir grandes árvores, matar peixes em agua salgada por certo raio de abrangência, eletrificar locais, etc... Embora seja uma invocação, esta magia pode ser usada ilimitadamente.

OBS: Pessoas e/ou objetos na trajetória da magia poderão atrapalhar ou interceptar o efeito.

"Quem disse que um raio não pode cair duas vezes no mesmo lugar?..."
-Omicron, Governante da Cidadela do Caos

VOO

Custo: 2/nv+2/min **Duração:** Variável

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica / Celestial

O próprio mago adquire a capacidade de voar a uma velocidade de 2d20 km/h. Magos de níveis superiores a 20 são capazes de voar a até 1d100 km/h e conseguem carregar até 1 pessoa de 100 kg junto. No entanto, neste caso o custo sobe para 4 PM por minuto. O usuário não pode lançar magias enquanto estiver voando, mas pode atacar. Se o fizer, gerará oportunidade ficando vulnerável a ser atacado naquele turno.

"Wario, hoje te ensinarei a não ter medo do chão."

"Pai, você quer dizer, medo de altura?"

"Não, meu filho... A altura não é problema. Se você cair, é o chão que vai te matar..."

-Conversa entre Warren e seu filho, Wario.

EXPLOSÃO DE INVOCAÇÃO

Custo: 3/nv do alvo **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

O mago é capaz de implodir alguma criatura que tenha sido invocada. Para fazê-lo, é necessário que a criatura tenha sido invocada por ele mesmo ou por outrem que tenha consentimento do uso desta magia. Ao implodir a invocação causa um dano equivalente 1d10+1 de dano para cada um dos níveis da invocação a todos que estiverem em metros adjacentes. A magia pode explodir Elementais, tanto criados como invocados, Goblins e humanóides invocados, Golens e Mortos-Vivos criados e outras invocações similares.

"Sei. Então eles acham que podem destruir os meus aliados... Dois podem fazer este jogo!"
-Lord Caos

BRISA INFERNAL

Custo: 4/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 20 m **Concentração:** 1 Min

Escola: Clássica/Elemental / Demoníaca

Esta magia gera uma brisa hostil e intensa que causa dano a todos que estiverem dentro de seu raio de alcance, inclusive aos aliados do lançador. Os únicos não afligidos são os que defenderem o Ataque Mágico e o próprio mago. O dano é de 1d6 por nível do mago por minuto. A magia requer que os alvos que desejam resistir, submetam-se a um teste de Ataque Mágico por minuto.

"Quem pretende visitar o inferno tem que gostar de climas quentes..."
-Demoon, Embaixador de Arkanum

BOMBA ARCANA

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

O mago concentra toda a energia de seu corpo para forma uma esfera de essência. Esta esfera se cristaliza em uma orbe. O mago deverá jogá-la em direção a algo ou alguém. Ao fim de sua próxima vez, a orbe explodirá causando dano a todos que estiverem no raio de 5 metros. A explosão causa 1d8+1 de dano por nível do lançador a quem estiver no centro da explosão, com um redutor de -10% de dano

a cada metro de distância que os demais estejam.

"Granaaaadaaa!! Ai Meu Deus! O que que eu fiz!? Descuuulpe!"
-Edgard Stwart, Líder de Monark

A IRA DE DEMI

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 5 m **Concentração:** 1 Min

Escola: Clássica/Invocações

Através desta técnica, o mago pode invocar o demônio Demi, entidade responsável pelo sofrimento. O demônio realiza apenas um ataque contra até 3 alvos. Cada um dos 3 alvos tem seus PF reduzidos a 50% de seu total.

"Quando vi a figura de Demi, até me confortei... Vi que ainda teria mais um o dois minutos para fugir..."
-Vítima de Califesto.

AURA ANTI-KARMA

Custo: 3/nv **Duração:**2d8 min

Alcance: 8 m **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica

O mago passa a emanar uma aura capaz de resistir mais eficazmente às magias adversárias. Todos os aliados na área de efeito recém um bônus de +4 DM, inclusive o mago. Esta magia só pode ser usada em combate.

"Resistir ou Desistir... Faça sua escolha."

- Barbarum, Dragões Primordiais

MANTO SUBLIME

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: o Próprio **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia reveste o equipamento do mago com uma poderosa aura de energia. Se o equipamento for uma manto ou cota de malha, a magia proporcionará um bônus de +1 ID para cada 4 níveis do mago (Limitado a +6) e os danos físicos são reduzidos em 50%. Se a magia for lançada em qualquer outro tipo de armadura, o bônus é de +3 DM sem redução de dano. Esta magia deve ser usada em combate e não funcionará se o mago já estiver com algum dos atributos beneficiados melhorados por outras magias.

"Não preciso ser forte ou rápido para evitar que você me atinja!"

- Nicólas em disputa com Gilbert

ESCOLA PSÍQUICA

IMPULSO VINGATIVO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta técnica só pode ser usada em combate e age diretamente sobre todos os PG e aliados no raio de ação. Todos que tiverem sofrido ou sofrerem dano causado por algum oponente naquele combate, ganharão +2 IA e +20% de dano contra aquele oponente tanto físico como através de magia. Este processo pode se repetir com oponentes diferentes, mas o efeito não é cumulativo para o mesmo oponente.

PRESSÁGIO

Custo: X **Duração:** Imediata

Alcance: Nulo **Concentração:** 3 min

Escola: Psíquica

Esta magia permite ao mago ver o que aconteceria se ele, ou algum alvo, tomasse uma determinada ação. O MJ deverá descrever o quais seriam os resultados. O custo da magia é um valor de 15 a 60 PM determinado pelo MJ, de acordo com a complexidade da vidência do mago.

"Não há como ver o futuro daqueles que não tem futuro..."
-Barathum, O Arqui-Demônio.

PARALISIA

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** 2 min

Escola: Psíquica

O alvo desta magia fica completamente paralisado. Enquanto estiver imóvel, ele pode inclusive ser atacado. O alvo pode ter um nível de no máximo igual ao nível do lançador da

magia. A magia não pode ser lançada contra o mesmo alvo no mesmo combate.

"Fique parado onde está!!"
-Tai e Chin, Gêmeos Mercenários.

RAIO MORTAL

Custo: 5/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 metros **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

O mago dispara um raio negro psíquico da ponta de seu dedo que consegue atravessar todos que estiverem em uma linha reta. O raio segue em linha infringindo um dano de 1d8 por nível do lançador a todos, inimigo ou não.

ENXAQUECA DEMONÍACA

Custo: 4/nv+10/min **Duração:** Variável
Alcance: 10 m **Concentração:** Variável
Escola: Psíquica / Demoníaca

O mago realiza alguns movimentos com os punhos e recita o feitiço. A magia é capaz de causar 4 dano por nível por minuto. Enquanto mago continuar recitando o feitiço, o dano continuará sendo causado consecutivamente. Enquanto a magia estiver sendo executada, o mago não poderá se mover e fazer outras ações. Se o alvo se distanciar do mago a ponto de sair do raio de ação da magia, está cessará seu efeito.

"É assim que pretendia me derrotar? Com uma dorzinha de cabeça?... Não pretendo resistir a seus efeitos, só para mostrar o quão patética é sua técnica..."
-Dragão do Casba para um Demônio Médio

PSICURA

Custo: 10 + 2/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

O lançador restaura 2d12 PF, +3 PF para cada um de seus níveis de um alvo que pode ser inclusive ele. Esta técnica usa o poder do Karma para restaurar o físico de alguma criatura agindo direto na mente. A criatura acredita firmemente que está sendo restaurada e por isso, efetivamente, o é.

TORPOR

Custo: 4/nv **Duração:** 2d4 min
Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min
Escola: Clássica

Esta magia é capaz de manter o alvo cego pelo seu período de duração. Esta magia só pode ser usada em oponentes que tenham até 3 níveis a mais do que o lançador. Enquanto estiver cego, o alvo terá -4 IA -3 AM. Mesmo assim, ainda poderá atacar e se defender. Esta magia não pode ser lançada duas vezes contra o mesmo oponente no mesmo combate.

"Quando disse que poderia combater este mago de olhos vendados, não quis dizer literalmente."
-Lilo, Gladiador Experiente do Coliseu

SONO COLETIVO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 1 m/nível **Concentração:** 2 min
Escola: Psíquica

Similar à magia sono, esta versão é capaz de fazer adormecer todos que estiverem no raio de ação da magia (limitado a 10). Todos podem submeter-se a um teste de Ataque Mágico, e os efeitos afetam até mesmo aos aliados do mago. Se forem atacados, as vítimas acordarão imediatamente.

"Gostaria de ter uma morte tranquila, dormindo, assim como meu pai... Não gritando desesperadamente como todos os passageiros da charrete que ele guiava!"

-Capitão John Temmer

ONDA DE INDIFERENÇA

Custo: 3/nível **Duração:** 2d6 min
Alcance: 30 m **Concentração:** 1 min
Escola: Clássica/Invocações

Esta magia, por uma fração de segundo invoca a entidade Locke, responsável pelo caos e desordem. Todos que estiverem na área ficarão com uma intensa sensação de alegria e entretenimento. Isto fará com que os afetados pouco se importem com combates, objetivos e sua missão. Em combate, os atingidos terão uma penalidade de -3 IA, -3 ID, -3 AM e -3

DM e terão que passar em um teste de INTELIGÊNCIA para atacar. Todos são afetados, mesmo os aliados do mago, exceto o próprio lançador. Esta magia não é cumulativa com outras magias que reduzem IA e ID.

"Tai, tem alguns bandidos à nossa espreita atrás daquelas arvores..."

"É verdade. Eu vi... Mas e daí?"

"Ah, Sei lá... Só para avisar..."

-Tai e Chin, Irmãos Mercenários.

A MÃO DE COSMO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4

Alcance: O Mago **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica / Invocações

Cosmo é a entidade conhecida por ser um dos guardiões do Karma e da Magia. Esta invocação é, na verdade, o complemento para outras magias. O mago é tocado pela mão de Cosmo, que torna suas magias mais efetivas Após a rápida aparição da entidade, as próximas magias lançadas dentro do período de duração da desta magia causarão 100% de dano adicional. Esta habilidade só pode ser usada em combate, pois Cosmo não atenderá chamados desnecessários.

"Existem momentos em que perder o foco e perder a vida podem ter significados muito parecidos."

-Gerrard, Ex-Líder do Clã dos Dragões

ESCOLA DA GUERRA

ÍMPETO DE REVIDE

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

O mago amplia seus reflexos de forma incrível. Durante o período de duração, toda vez que ele for alvo de ataque físico (bem sucedido, ou não) ele poderá contra-atacar. Quando o ataque de um oponente já tiver findado, o usuário poderá ataca-lo com um ataque simples sem gastar sua próxima jogada. Além disso, a magia confere +1 ID durante o período de duração. Esta magia só pode ser usada em combate.

"É lógico que apanhei! Já me envolvi em muitas brigas de taverna... Mas essa é a primeira que para cada soco que eu dava, eu levava dois!"

-Capitão John Temmer

TELEPORTA

Custo: 3/nv **Duração:** Instantânea

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Esta magia permite ao mago teleportar-se a curtas distâncias. Se usada em sua própria vez, o mago ainda pode atacar ou utilizar outros feitiços. A partir do nível 15, o mago pode pagar um adicional de +1 PM por nível para usá-la antes do teste de acerto do ataque de um adversário para evitá-lo com 50% ou 30% para evitar uma magia Se o fizer, ele ainda poderá atacar ou lançar magias em seu turno, mas não poderá se mover.

"Parem de seu preocupar com onde a porcaria do mago está agora! Comecem a pensar onde ele estará daqui um minuto!"

-Máximus, Gladiador do Coliseu

VELOCIDADE

Custo: 4/nv **Duração:** 2d6 minutos

Alcance: O Próprio **Concentração:** 1 Min

Escola: Guerra

O alvo desta magia ganha um bônus de +30 AGILIDADE (mesmo que ultrapasse o limite de poder), +2 IA, +1 ID, pode se mover com o dobro da velocidade comum e ainda tem 50% de chance de agarrar projéteis no ar. Esta magia não pode ser usada em criaturas que já tenham seu IA ou ID melhorado por outras magias.

"Foi você que jogou isso em mim?"
-Jester, referindo-se a uma flecha.

CRESCIMENTO DESENFREADO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: Toque **Concentração:** 5 min

Escola: Guerra

Esta magia permite que o mago aumente de tamanho e peso uma criatura ou objeto. O alvo pode aumentar de tamanho em 100% a cada 10 níveis do mago. No caso de seres vivos, os novos atributos básicos e de combate deverão ser atribuídos pelo mestre.

"Pai? Porque aquele gigante das colinas está vestido de mago?"
-Criança de Belladona

ENCOLHIMENTO DIMINUTO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d8 min
Alcance: Toque **Concentração:** 5 min
Escola: Guerra

Esta magia permite que o mago reduza de tamanho e peso uma criatura ou objeto. O alvo pode reduzir de tamanho em 50% a cada 10 níveis do mago. No caso de seres vivos, os novos atributos básicos e de combate deverão ser atribuídos pelo mestre. Esta magia só afeta criaturas com um nível inferior ao do mago. No caso de oponentes, para que o mago toque o alvo, é necessário que ele submeta-se a um teste de ataque comum.

TOQUE VAMPÍRICO

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata
Alcance: Toque **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Através do toque, o mago é capaz de sugar a essência vital do alvo. Esta magia causa 1d20 de dano e um dano adicional de 1d6 por nível. Todo o dano causado por esta magia será revertido em restauração de PF para seu lançador. Para tocar o alvo, o lançador deverá fazer um teste de ataque desarmado contra o alvo com um bônus de +6 IA. Se o mago for bem sucedido, a vítima ainda pode reduzir o dano pela metade defendendo o ataque mágico.

INVESTIDA EFICAZ

Custo: 3/nv **Duração:** Instantânea
Alcance: O Mago **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

O mago realiza um ataque comum acrescido de um bônus mágico. O lançador se movimentará normalmente, e atacará como em uma jogada comum. No momento do ataque, o jogador deverá anunciar o uso da magia, que não gastará casas de movimento para ser executada. O ataque será desferido com os bônus de +1 IA +1d12 de dano para cada 4 níveis (Limitado a +5 IA).

"Só preciso de uma chance contra ele..."
Drake, falando de Zorack.

FUGA EM MASSA

Custo: 15/alvo **Duração:** Imediata
Alcance: Variável **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Similar a magia "Fuga", esta técnica tem como objetivo se esquivar de um combate complicado. O mago pode desintegrar para transportar para alguma posição mais segura até 1 alvo por nível, inclusive a si próprio. Os alvos podem mover-se até 10 m por nível do lançador. Esta técnica só pode ser usada em um combate se for para cessar o combate.

"Embora seus conhecimentos e itens me interessem muito... Ainda não temos nível para combatê-lo..."
- Zorack, sobre Demoon.

ESFERA DE PRECONCEITO

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Ao aprender esta magia o mago terá o tempo que quiser para determinar 3 raças. As raças podem ser escolhidas todas juntas ou conforme interessar ao mago. Esta magia emana uma esfera de radiação capaz de causar 1d8 de dano para cada um dos níveis do usuário em criaturas de uma das raças escolhidas. Para determinar humanos, será necessário determinar a classe básica também. Para determinar mortos-vivos ou criaturas da noite, será necessários determinar seus tipos também. A magia não causa dano em outras raças. Criaturas mestiças sofrem apenas 1d6 de dano por nível.

"Como funciona esta técnica pai?"

"Bem, Wario... É assim... Você deverá nomear 3 raças. Então é uma incrível magia que causará um belo dano a apenas criaturas destas raças... Por isso, escolha sabiamente!"

"Ahh... Entendi! Bom... Eu escolho Dragões, Tanar-ri e Hidras!

"Meu filho... Você acabou de inutilizar seu aprendizado..."

-Conversa entre Warren e seu filho, Wario.

EXTENSÃO MÁGICA

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: Variável **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Esta poderosa magia tem a capacidade de ampliar a duração de todas as magias lançadas pelo usuário. Todas as magias passam a ter adicionalmente o prazo de 2d4 minutos. Esta técnica só surte efeito sobre outras magias que já tenham sido lançadas.

5° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

EQUIPAMENTO MÁGICO SIMPLES

Custo: 20 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** 30 min

Escola: Clássica/Divinas (Fé)/ Encantamentos

Este é o mais clássicos dos encantamentos. Através desta técnica, o devoto é capaz de criar armas e equipamentos que melhoram sua capacidade de combate. As melhorias deverão variar de acordo com o nível do devoto. A cada 7 níveis do devoto, ele pode incluir: +1 IA, +1 ID, +1 AM, +1 DM ou +1d8 de dano. O custo da magia é de 4 + X, sendo X igual a 5 vezes a quantidade de opções feitas pelo usuário no caso de armas e armaduras, e 8 PM para cada opção no caso de Elmos e Escudos. Outros equipamentos não podem ser encantados com esta magia. Os PM gastos em X ficarão armazenados no equipamento, até que este seja destruído ou desencantado. O Mago também pode manter apenas 1 equipamento encantado a cada 7 níveis que possua.

CONSERTAR

Custo: 4/nível **Duração:** Variável

Alcance: Toque **Concentração:** Variável

Escola: Clássica

Esta magia foi desenvolvida por Urza, o Magi-Engenheiro do Reino de Gerum. A finalidade desta magia é consertar qualquer coisa ou equipamento mecânico que esteja quebrado. De navios a catapultas, a magia é capaz de reconstituir os danos causados a engrenagens ou quaisquer outras partes da engenharia do mecanismo. O tempo que se demora a consertar cada coisa depende da magnitude e dificuldade do que está sendo consertado. Equipamentos tem todos os seus marcadores de desgaste removidos. Se usada em embarcações ou outros veículos elas são capazes de restaurar 10% do total de dano sofrido em um toque.

"O desenvolvimento desta magia me poupou muito tempo... Não preciso ensinar a meus alunos mais limitados o "porque" e sim o "como""
- Urza, Engenheiro Magi-Mecânico de Gerum.

ESFERA MÍSTICA

Custo: 5/5 cm **Duração:** Imediata

Alcance: 100 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

O mago lança uma lenta esfera de energia que irá perseguir o alvo até atingi-lo. A magia é capaz de causar 1d10 para cada 5 centímetros de raio. O mago pode criar esferas de qualquer tamanho, sendo no máximo 5 cm para cada um dos níveis do lançador. A esfera se locomove 1d8 metros por minuto, a contar do momento em que o mago a dispara. A esfera não pode mudar de alvo. A esfera pode ser destruída através de outras magias e projéteis que lhe causem pelo menos 10 de dano para cada 5 cm que ela possuir. O dano causado à esfera não

pode ser regenerado. A esfera é imune a ataques físicos, mesmo por armas mágicas.

TOTEM KÁRMICO

Custo: 1/ nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 100 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

Durante uma batalha, o mago é capaz de fixar um totem espiritual no metro adjacente de onde está. O totem restaurará os seus PM e de seus aliados de acordo com a quantidade de oponentes que houver na batalha. Para cada dois oponentes que estiver dentro do raio de ação o mago e seus aliados restaurarão 1 PM por nível para cada minuto que totem ficar presente. A magia limita a escolha de até 10 aliados dentro do raio de ação. A magia só pode ser usada em batalha e cessa assim que termina o combate e apenas 1 totem pode ficar por combate.

"Acho que vamos ter que lutar como estes aí... A má notícia é que eles são muitos! A boa notícia... bem... é que eles são muitos!"
- Tai para Chin

LER PERGAMINHOS

Custo: 3 **Duração:** Imediata

Alcance: O Mago **Concentração:** 5 min

Escola: Clássica/Fé

Com esta magia, o mago é capaz de ler pergaminhos que não foram possíveis de serem aprendidos através de um teste de inteligência comum. Apenas pergaminhos das escolas permitidas ao usuário podem ser lidos desta forma. Os PM gastos com esta magia são perdidos para sempre.

"O estudo da magia é uma árdua disciplina, que às vezes precisa de diversas tentativas para ser compreendida."
-Vincent Nosférios, Governante de Luna.

IDENTIFICAR ITENS COLETIVAMENTE

Custo: 10/item **Duração:** Imediata

Alcance: 3 m **Concentração:** Variável

Escola: Clássica

Esta técnica é uma versão aprimorada da magia "Identificar Itens Simples". Esta magia permite o mago reconhecer os efeitos e poderes contidos itens, armas, objetos ou poções. O mago pode identificar quaisquer quantidades de itens, mas deverá perder 10 min em sue dia para identificar cada um. Esta magia só pode identificar Poções, Itens Mágicos Nível 1, 2 e 3. Se usado sobre um item amaldiçoado, a magia irá falhar em 50% das vezes, identificando um item amaldiçoado como um item bom com outros poderes. Quanto maior o nível do mago, mais informações o mestre deverá revelar, como história, método de criação, antigos donos, etc.

"Quando identifiquei seus itens, a gargalhada que o ladino deu fez com que todos em meu estabelecimento checassem seus bolsos..."
- Nicólas, Mago da Cidade de Flint.

SERPENTE MAGICA DE KARMA

Custo: 3/nv **Duração:** Variável

Alcance: 1 m **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica / Invocações

O mago invoca uma serpente mágica branca que parece ser feita de luz. A serpente é capaz de atacar um oponente por turno, causando 1d6 de dano para cada um dos níveis do mago. Os ataques realizados pela serpente são defendidos pelo usuário através de testes de Ataque Mágico. A serpente é indestrutível e ficará em jogo até que algum oponente seja bem sucedido em defender seu ataque mágico.

"Víboras podem tomar as mais diferentes formas..."
- Allandra, Governante da Cidade de Flint.

GLOBO DE PROTEÇÃO

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: O mago **Concentração:** Variável

Escola: Clássica

Esta magia cria um globo semi-transparente que envolve o lançador e nada, absolutamente nada, poderá atingi-lo. No entanto, ele também não pode fazer com que nada saia do globo. De dentro do globo não é possível fazer ataques, desferir magias contra ou a favor de quem está fora, ou jogar nada para fora. A duração inicial do globo é de 2d4 min, mas o lançador poderá renovar a magia antes que ela termine para não ficar nenhum momento desprotegido. Enquanto estiver dentro do globo o mago pode se movimentar

normalmente, usar itens, e fazer carregamentos de magia, mas não poderá correr. O mago não pode desfazer o globo por sua espontânea vontade, sendo necessário aguardar o término da duração. Se quiser, o mago pode fazer a magia instantaneamente para evitar um ataque ou magia, se o fizer, o custo passa a ser 4 PM por nível.

"Enquanto me protejo de meus inimigos, estes sorriem aliviados... Pois perceberam estarem protegidos de mim..."
-Zorack, o Mago Vermelho.

OBJETOS OBSERVADORES.

Custo: 2/nv + 5 **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica/Encantamentos

O mago é capaz de encantar objetos para que enxerguem por ele. O objeto passa a servir como uma câmera de segurança que irá gravar tudo que está acontecendo no local em que o objeto estiver. O mago pode em apenas 20 minutos ver tudo que foi registrado nas últimas 24 horas e/ou pode acessar visualmente em tempo real o que o objeto está registrando. O raio de visão do objeto é de 360° e com o alcance equivalente a de um humano. O mago também pode registrar uma, e apenas uma, condição para ser alertado. Por exemplo, o mago pode determinar que toda vez que o objeto detectar uma pessoa, ele seja avisado, ou toda vez que detectar um item mágico, etc... Os 5 PM pagos adicionalmente ficam presos no objeto até que a magia seja desfeita.

ESCOLA PSÍQUICA

DOOM

Custo: 3/nível **Duração:** 2d6 min

Alcance: Visão **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica

O mago faz algumas rezas que duram cerca de 1 minuto. Após a execução de magia, um número aparece na testa do alvo. Este número é a quantidade de minutos de vida que a vítima ainda possui. O número é obtido através de um sorteio de 2d6 minutos. Ao fim de cada turno, o número diminui 1. Ao chegar a 0, a vitima morre instantaneamente. O alvo da magia não pode ter um nível mais alto do que o lançador. Esta é a única magia de morte reconhecida como permitida dentre os torneios de arenas de Gerum.

"O tempo se torna mais valorizado quando se sabe quanto tempo se tem."
-Califesto

DESPERDÍCIO KÁRMICO

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: Visão **Concentração:** Instant

Escola: Psíquica

O mago faz com que apareça uma aura cinza sobre seu alvo fazendo com que o aproveitamento de sua energia mágica seja menos eficaz. Toda vez que o alvo lançar uma magia, esta custará 50% mais PM. Esta magia pode ser lançada instantaneamente, logo após o alvo anunciar o uso de uma magia. Caso o usuário não tenham PM para executar a magia com o o custo majorado, ele perde a vez mas não os PM.

"O mau aproveitamento dos recursos disponíveis pode ser a diferença entre vencer ou perder uma batalha."
-Gerrard, Líder do Clã dos Dragões

CONTRA-MÁGICA

Custo: 15 + X **Duração:** Instantânea

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica / Demoníaca

Esta poderosa magia de anulação permite que o mago instantaneamente anule ou impeça uma magia de ser executada. Este feitiço deve ser usada na vez de outro personagem, assim que este anunciar o uso da magia que deverá ser impedida. O custo para anular a magia é exatamente o custo da magia a ser anulada + 15. Ao usar esta magia, o mago perde a sua próxima vez de jogar. Em casos de magias com concentração, a anúncio da anulação deve ser feito antes de iniciar a concentração. O mago só pode anular magias de oponentes que possuam no máximo 3 níveis a mais e o mesmo oponente não poderá ter suas magias anuladas duas vezes consecutivas, mesmo que por usuários diferentes.

"Para que tanta pressa, meu caro mago... Matá-lo agora seria precipitado..."
-Barthum, Arqui-Demônio de Gerum

OSMOSE

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O lançador desta magia é capaz de causar 1d6 por nível de dano diretamente aos PM do alvo. Para cada PM perdido desta maneira, o mago restaurará 1 de seus PM.

"Ei! Me empresta um pouco disso!"
-Sâmus Darkheart, Líder de Monstrólpolis

PRESENÇA ESPIRITUAL

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 500 km **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O mago fica fisicamente em um lugar, mas com a mente em outro. Ele poderá ver e ouvir como se lá estivesse. Para isso, o lançador já deve ter visto o lugar antes. O mago pode falar normalmente que será ouvido dentro da sala ou local.

LER MENTES

Custo: 20 **Duração:** Imediata

Alcance: Visão **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia permite saber o que o alvo está pensando no exato momento do uso. Isto inclui estratégias de combate, próximas magias a serem usadas, mentiras, sentimentos que estão em mente, etc.. Quanto maior a INTELIGÊNCIA do alvo, se presume que maior seja o nível de articulação e planejamento que esteja em sua mente.

"Não há nada que dentro de você que eu não possa ver... E disto, não há nada que eu não possa tomar para mim..."
-Zorack, O Mago Vermelho

CONFUSÃO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 20 m **Concentração:** 1 Min

Escola: Psíquica

Todos os oponentes do mago dentro do raio de ação da magia ficarão confusos. Neste estado, falarão coisas absurdas e tomarão ações sem sentido, inclusive atacar aliados ou oponentes aleatoriamente. Esta magia só atinge oponentes com nível igual ou inferior ao do lançador.

"E então o bárbaro resolveu atacar seu próprio aliado! Assim que parou de cheirar seu próprio dedo..."
-Histórias das Tavernas de Pólos

OLHAR INQUISIDOR

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O mago olha com um olhar fúnebre e penetrante contra um alvo que deve ser inteligente. A magia simplesmente mata alvos que tenham pelo menos 2 níveis a menos do que o nível do lançador. No processo desta magia não é necessário falar nada, por isso não pode ser impedida por magias como silencio ou silêncio global. Quando um mago lança tal magia a cor do seu globo ocular fica vermelha por dois segundos.

"Os que dizem que não há nada pior do que um olhar de reprovação, realmente não conhecem um bom mago arcano"...
-Kain, Espada Reluzente

ESCOLA DA GUERRA

ARMADILHA ELÉTRICA

Custo: 2/nv **Duração:** 8 Horas

Alcance: Toque **Concentração:** 2 min

Escola: Guerra/Encantamentos

Uma pequena linha azul, quase invisível, pode cruzar uma passagem de até 3 m de comprimento. A primeira criatura que tocar a linha receberá uma descarga elétrica poderosíssima. O dano proporcionado pelo choque é de 3d20 + 4 de dano adicional por nível de experiência do mago. Após ser ativada, a armadilha desaparecerá. Se não for ativada, a armadilha permanecerá por 8 horas antes de desaparecer.

ABRAÇO DA MORTE

Custo: 2/nível **Duração:** Variável

Alcance: 1 m **Concentração:** 1 min

Escola: Guerra

Esta magia muitas vezes é evitada, devido à necessidade de tanta aproximação do oponente. O feitiço tem como objetivo causar um dano brutal através de um abraço. Bem sucedida, a magia é capaz de causar 3d20 de dano +1d12 de dano adicional por nível do mago. Para conseguir um abraço forçado, é necessário que o mago realize uma jogada de ataque desarmado com +5 IA. Esta magia dispensa o teste de ataque mágico.

"Por alguns momentos, os soldados acharam que a vítima de Lord Caos tinha morrido de emoção..."
-Elfo Needle contado sobre a invasão de Flint por Lord Caos

PREVENÇÃO MÁGICA

Custo: 1/nv+X **Duração:** 2d10 min

Alcance: Toque **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

O lançador desta magia pode escolher lançar sobre si ou sobre outrem e gastar X PM. Durante 3 horas, os primeiros X pontos de dano causados por danos mágicos ao alvo serão prevenidos. Se a duração da magia acabar, os pontos possíveis de prevenção que não forem gastos, perderão sua finalidade.

NANO TELEPORTE

Custo: 5/10 km **Duração:** Imediata

Alcance: O Mago **Concentração:** 5 min

Escola: Guerra

O mago é capaz de se Teletransportar a uma velocidade jamais vista. Com esta magia, ele é capaz de percorrer longínquas distâncias em frações de segundo. O mago é capaz de teleportar-se à até 10 km para cada um de seus níveis. Esta magia gera uma grande exaustão ao mago, por isso os PM gastos com ela demoram 2 dias para serem restaurados.

"Sou um homem velho! Gosto de descansar sempre em casa..."
-Warren, Mago de Cóllomus

ILUSÃO

Custo: Variável **Duração:** Imediata

Alcance: Variável **Concentração:**0 a 5 min

Escola: Guerra

O mago pode gerar uma ilusão a um determinado alvo. A ilusão não tem restrições, o mago pode fazer o alvo ver o que o lançador quiser, desde que o alvo já tinha visto as formas usadas nas ilusões antes. O tamanho e forma das ilusões criadas, bem como sua veracidade irão variar de acordo com o nível do mago. O custo, duração e concentração também deverão variar de acordo com as proporções da ilusão que o personagem pretende gerar. Estas determinações devem ser um consenso entre PNG e MJ antes da magia ser usada.

"A simples ameaça de poder tem poder."
-Demoon, Embaixador de Arkanum

ENERGIA VITAL

Custo: 5 **Duração:** Imediata

Alcance: O Mago **Concentração:** 1 min

Escola: Guerra

Esta magia permite que o mago sacrifique X PF. Ao fim do turno, o mago restaurará esta mesma quantidade em PM. Esta magia consome uma profunda energia do mago, devido a isso, por segurança a magia pode ser usada apenas uma vez. Se usada mais de uma vez no dia, ou se os PM do mago forem reduzidos a menos de 50% através dela, parte dos PM não conseguirão mais ser restaurados.

"A verdadeira batalha começa quando já não se tem mais força para lutar..."
-Aramir, O Último Dragão Sagrado

EXPANSÃO DE APRENDIZADO

Custo: Nulo **Duração:** Nulo

Alcance: O Mago **Concentração:** Nulo

Escola: Guerra

Esta magia permite que o mago seja capaz de ler pergaminhos de uma das escolas secundárias a sua escolha. Ao adquirir esta magia pela primeira vez, o mago pode escolher entre as seguintes escolas: Invocações, Encantamentos, Celestial ou Demoníaca. Uma vez escolhida, o mago passa a ser capaz de ler

pergaminhos desta escola, mesmo que de outros caminhos da magia. Após feita a escolha, o mago não poderá mais mudar. Com isso, o mago poderá ler pergaminhos da escola escolhida, desde que este esteja dentre um círculo equivalente aos de seu caminho natural. Por exemplo: Um mago que tem acesso a no máximo o Círculo 7 de Magia Arcana não poderá ler pergaminhos das escolas secundárias de Círculo 8 ou superior.

"A Existência do Karma é como um labirinto, onde muitas vezes os caminhos se cruzam..."
-Magna, Líder de Místyc

ZONA DE NÃO-FUGA

Custo: 2/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 2 m/nv **Concentração:** Imediata
Escola: Guerra

Esta magia foi criada com o intuito de caçar outros magos malignos. Ao usar esta magia, o mago determina um raio a sua volta onde as magias de teletransporte funcionam de forma limitada, e os demais meios te fuga estão inabilitados. Qualquer magia de transporte como Fuga, Teleporta, Nano-Teleporte, etc, tem seu poder reduzido a 5 metros. Ou seja, qualquer magia que mova os afetados estão limitadas a uma distância de apenas 5 metros. Os que estiverem dentro da área também não poderão se afastar para a fora da zona determinada.

"Pensou que ia escapar, Dotan?"
-Kuraman, Ex-Chanceler de Gerum.

6° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

TROVÃO

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** 2 min
Escola: Clássica

Esta poderosa magia só pode ser lançada em lugares abertos ou em buscas em que seja possível ver o céu. Um poderoso trovão cai dos céus sobre a cabeça de seu alvo causando 1d12+3 de dano ao alvo para cada um dos níveis do mago.

"É por essas e outras que os homens podem se tornar obsoletos..."
-Janine D'akkar, Governante de Forte Shalon

LIMITAR IDÉIAS

Custo: 3/nv **Duração:** 2d8 min
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

O mago usa seu karma para bloquear algumas possibilidades de ações do alvo. Ao usar esta magia, o mago deve nomear algumas magias de quaisquer escolas e caminhos. O alvo deverá submeter-se a um teste de ataque mágico. Se for atingido, este não poderá usar as magias nomeadas durante o período de duração desta magia. A quantidade de magias bloqueadas dependerá dos círculos em que se encontram. A soma dos círculos das magias bloqueadas devem ser igual ou inferior a quantidade de níveis do lançador. Por Exemplo: Um mago de nível 15 pode bloquear 3 magias de Círculo 5... Ou 3 magias do Círculo 3 + 3 magias do Círculo 2.

"Matar pessoas é condenável. Mas matar ideias é imperdoável!"
-Urza, Engenheiro Magi-Mecânico de Gerum

IDENTIFICAR ITENS AVANÇADO

Custo: Variável **Duração:** Imediata
Alcance: 5 m **Concentração:** 5 min
Escola: Clássico

Através desta magia, o mago será capaz de identificara a utilidade de todos os tipos de itens mágicos. O nível de itens que o mago é capaz de identificar variará de acordo com o poder do lançador, bem como o custo de execução da magia. De acordo com o nível do mago, está disposto na tabela abaixo até que nível de item o lançador poderá identificar e qual o custo em PM.

NV Mago	Nv Item	PM
Até 5	1	8
6 – 10	2	14
11 – 20	3	30
21+	4	60

"Vejo os olhos dos aventureiros brilharem quando me preparo para lançar esta magia!"
-Nicólas, Mago de Flint

DARDOS NATURAIS

Custo: 2/Nível **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

Dardos Naturais são pequenos projéteis feitos de karma que são disparados contra um alvo. A grande popularidade e apelo desta magia são seu baixo custo e sua praticidade. O lançador pode disparar até 1 dardo para cada um de seus níveis, e estes podem ser usados para atingir o mesmo oponente ou oponentes diferentes. Cada dardo causa 1d6 de dano.

"Preparar... Apontar... Tiros Mágicos!! Bola de Fogo!! Aliás... Os dois!!!"
-Eureka, Alquimista de Gerum

SANGUE-SUGA ESPINHAL

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: Visão **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica/Invocações

Esta magia cria um sangue suga feito de energia que se aloja na espinha do alvo. O sangue-suga causa 10 de dano no primeiro turno, e este dano passa a dobrar nos turnos seguintes para 20, 40, 80 e assim por diante. Em cada turno a vítima poderá submeter-se a um teste de ataque mágico (com AM do mago lançador) para livrar-se do sangue suga. Não há limite, o parasita continuará drenando a vida da vítima, até que este seja bem sucedido em defender o ataque mágico. Mesmo que o mago lançador morra, o parasita não desaparecerá.

DESENCANTAR

Custo: 3/nv **Duração:** Permanente

Alcance: 5 m **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica / Encantamentos

Com esta magia o mago pode desencantar quaisquer objetos, inclusive armas e itens mágicos. A única exceção são itens amaldiçoados. Através desta magia o mago poderá desfazer equipamentos mágicos e outros armamentos. A magia também é efetiva contra Golens, Elementais, Mortos-Vivos e outros tipos de seres criados magicamente. Neste caso, a criatura de nível igual ou inferior é destruída imediatamente. Criaturas de nível superior a isso sofrem 1d12+1 de dano para cada um dos níveis do usuário.

"Tão violentas quanto lâminas são as palavras capazes de desfazer aquilo que levou anos para ser construído..."
-Urza, Engenheiro Magi-Mecânico de Gerum

PRESENÇA DO ARCANO

Custo: 4/nv **Duração:** 2d8+1 min

Alcance: 100 m **Concentração:** 2 min

Escola: Clássica

Com esta magia, a simples presença do mago se torna um trunfo para seus aliados. Todos os aliados do mago no raio de ação da magia recebem um bônus de +2 IA e +2 ID +2 AM e +2 DM. Todos os oponentes no raio de ação da magia têm a penalidade de -2 IA -2 ID -2 AM e -2 DM. Todos os efeitos negativos e penalidades mágicas dentro da duração da magia que recaiam sobre aliados são extintos.

"Alguns se inspiram em suas espadas... Outros em suas causas... Mas a maioria, em seus líderes!"
-Sun, Líder da Ordem do Unicórnio

HIPOCLASMA

Custo: 2/nv+15/min **Duração:** Variável

Alcance: 1 m/15 m **Concentração:** Variável

Escola: Clássica

O Mago aponta o dedo para um ponto no chão ao seu redor. De lá surge uma peque esfera, que aos poucos vai ampliando de tamanho tornando-se um grande campo de energia. O campo cresce todo o minuto 1 m para todos os lados. Enquanto o mago se mantiver concentrando e pagando o custo de 15 PM por minuto o campo continuará crescendo, chegando a um raio máximo de 15 metros. Todos os oponentes do mago dentro do raio do campo sofrem 1d8 de dano em seus PF & PM. Todo turno, cada um dos oponentes

pode submeter-se a um ataque mágico para evitar o dano daquele turno.

ESCOLA PSÍQUICA

TELEPATIA ABSOLUTA

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10000 km **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O mago é capaz de exercer a absoluta habilidade de Telepatia. O alvo da magia é o próprio mago e durante o período de duração, este poderá conversar com qualquer ser que conheça a identidade. O mago poderá enviar e receber informações telepaticamente com quantos alvos quiser durante o período de duração.

"Eu sou a justiça, ecoando na mente e nos corações dos impuros..."

-Ariel, A Anja da Justiça

METAMORFOSE

Custo: 30+X/min **Duração:** Variável

Alcance: O Mago **Concentração:** 3 min

Escola: Psíquica

O mago recita algumas palavras mágicas e se transforma em qualquer raça ou ser que já tenha visto. Ele pode assumir tanto uma forma genérica, como um dragão ou Troll, como uma forma específica de um ser único. A transformação em seres específicos não garantem as mesmas habilidades da criatura. O custo da magia é de 30 uma única vez + X por minuto. O valor de X deverá ser determinado pelo MJ, de acordo com o poder da criatura escolhida. Os valores de X em situações comuns giram entre 10 e 40 por minuto. Os valores de X para mapa mundi, giram em torno de 10 a 40 por hora.

"Os humanos estudam tanto para desenvolver habilidades inatas de forma empírica..."

-Metapod, O Doppelganger Ambicioso

MORTE

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 2 min

Escola: Psíquica

Esta cruel magia é conhecida por sua efetividade. Caso seja atingido pelo Ataque Mágico, o alvo morre instantaneamente de uma fulminante parada cardíaca. Apenas alvos de nível igual ou inferior ao lançador podem ser afetados pela magia. Criaturas com nível superior a isso sofrem 1d12 de dano para cada um dos níveis do mago.

"Considere este, um ato de piedade e ampla misericórdia..."
-Califesto

ORDEM

Custo: 4/nv+X **Duração:** Variável

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica/Encantamentos

Esta magia permite que o mago dê uma ordem a uma criatura inteligente. Esta não descansará enquanto tal ordem não for executada. A ordem deve ser factível e finita, e não pode incluir ações de auto flagelo ou suicídio. O custo de X é de 2 para cada um dos níveis do alvo, e estes devem ficar presos até que a criatura seja desencantada, morta ou a ordem cumprida. Apenas alvos de nível inferior podem ser atingidos.

"Seu Orc covarde! Eu ordeno que você se candidate como voluntário!"
-Lord Caos

EYE BLINK (PISCAR DE OLHOS)

Custo: 3/nv do alvo **Duração:** Instantânea

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia deve ser utilizada na vez de um oponente quando este anunciar um ataque. A magia faz com que o alvo perca a concentração por um lapso de segundo, o fazendo errar uma habilidade ou ataque físico anunciado. A magia surte efeito apenas se o alvo possuir no máximo 3 níveis acima do lançador e apenas uma vez por alvo durante o mesmo combate.

"No calor da batalha, um lapso pode levar ao colapso..."
-Garamond, Rei de Gerum

IMPACTO TELICINÉTICO

Custo: 4/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

O mago rapidamente estende o braço e da palma de sua mão emana uma violenta onda psíquica capaz de lançar longe sua vítima. A vitima é lançada a 1 metro de distância para cada um dos níveis do mago. A magia causa inicialmente 1d8 de dano para cada um dos níveis do mago. Se o alvo se chocar com a parede ou outro obstáculo ou pessoa, a magia causa um dano adicional de 1d8 para cada 3 metros que ele deveria ter percorrido e não o fez. Seres voadores poderão fazer um teste de AGILIDADE para evitar a colisão. A partir do nível 20 o mago pode lançar até 3 vítimas que estejam nos metros adjacentes de seu alvo original. A partir do nível 30, o mago pode lançara até 10 vítimas que estejam a até 3 metros do alvo original. Para cada vítima lançada adicionalmente o mago deve pagar 1 PM para cada um de seus níveis. Personagem de nível superior ao mago sofrem o dano original, mas se deslocam apenas 3 metros para trás.

"Saiam da minha frente, criaturas insolentes! Não perderei meu precioso tempo com vocês!"
-Lord Caos

REDIRECIONAR INTENÇÕES

Custo: 2/nv + X **Duração:** Instantânea
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Psíquica

Com esta técnica o mago é capaz de redirecionar uma magia que seria lançada contra um alvo, para um outro alvo. Este feitiço só pode ser anunciado no momento que o alvo anunciar sua magia e seu alvo, mas antes que os testes de Ataque Mágico sejam realizados. Para que a magia funcione, é necessário que a magia-alvo seja capaz de determinar um alvo. Caso a magia possua concentração, o usuário deverá concentrar no lugar do alvo. Magias que afetam vários alvos não podem ser redirecionadas. O custo desta magia é de 2 PM por nível + X, sendo X o valor pago pelo mago lançador para realizar a magia-alvo. Esta técnica só pode ser usada uma vez por combate e não pode ser usada contra oponentes que tenham uma magia anulada ou direcionada no turno anterior.

"A falha fatal de qualquer plano e presumir que você é mais esperto que seu inimigo..."
-Muriel, Governante de Greenfields

CONFLITO DE INTERESSES

Custo: 4/nv **Duração:** 2d4 minutos
Alcance: 15 m **Concentração:** 1 min
Escola: Psíquica

O mago lança uma magia que age diretamente no psicológico de seus oponentes, disseminando a discórdia e a contenda. Ao lançar o feitiço, exatamente a metade dos oponentes de nível inferior ao mago devem submeter-se a um teste de Ataque Mágico (Limitado a 10). Todos que forem atingidos começarão a lutar contra seu próprio grupo até o fim da duração da magia. Esta magia não é permitida em arenas de Gerum.

"Não há motivo para as raças guerreiem entre si... A guerra é o motivo. Sempre haverá uma desculpa disfarçada de motivo!"
-Drake, Membro do Clã dos Dragões Exilado

ESCOLA DE GUERRA

ATAQUE MÚLTIPLO

Custo: 2/nível **Duração:** 2d8+1 min
Alcance: O Mago **Concentração:** 1 min
Escola: Guerra

O lançador fica se concentrando e depois grita algumas palavras de guerra. O alvo desta magia, em seu próximo ataque, poderá desferir 1d6 ataques adicionais, além de seu ataque comum. Se o período de duração se esgotar, a magia perde o efeito. Esta magia só pode ser usada uma vez por combate.

"Eu não consegui ver bem quantos ataques ele realizou... e para ser sincero, após o término dos ataques não pude identificar o que ele estava atacando..."
-Corsário, falando de Siegfried.

CERCAR

Custo: 1/nível x X **Duração:** Imediata

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Através desta técnica, o mago pode transportar até 3 criaturas aliadas (PG ou PNG) para metros adjacentes de um alvo. A magia não requer teste de Ataque Mágico. O custo da magia é de 1 PM por nível do lançador multiplicado por X, sendo X a quantidade de alvos transportados.

"Jamais encurrale um bárbaro. Você se torna o caminho mais fácil..."

-Bálacos, Gladiador Veterano do Coliseu

CUBO DE CRISTAL

Custo: 20 + X **Duração:** Variável

Alcance: Variável **Concentração:** Variável

Escola: Guerra

O mago cria uma cúpula de cristal em forma de cubo que pode envolver tudo e todos dentro do raio de ação. O mago pode fazer o cubo do tamanho que quiser e sustenta-lo por quanto tempo aguentar. O custo para manter o cubo é de X, sendo X = 2 PM por metro/minuto. Assim como a magia Globo de Proteção, o cubo é impenetrável e intransponível. Nenhum ataque, magia ou objeto pode atravessar o cubo. Esta técnica pode ser usada uma apenas vez em guerra como uma ação mágica. Se o fizer, a tropa ficará invulnerável até sua próxima rodada.

"É mais fácil atravessar Sáfiros."
-Professor da Escola de Magia de Gerum

ELECTRO-RUNA

Custo: 1/nv **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 5 min

Escola: Guerra/Encantamentos

Este encantamento é capaz de tornar um objeto eletrificado permanentemente. Qualquer um que toque o objeto, exceto o mago lançador, receberá 1d20+4 de dano por minuto que segurar o objeto. No caso de encantamento de armas, estas passam a causar um dano adicional de 2d12+4. No caso de encantamento de armaduras, elmos e escudos, toda vez que um alvo atinge o usuário sofrerá 3d12 de dano. Botas, Cintos e outros acessórios não surtem efeito em combate. Fundas, Bestas e Arcos são capazes de transmitir esta propriedade para seus projéteis. O Mago pode encantar itens e equipamentos mesmo já encantados. Os PM gastos com esta magia ficarão presos no objeto até que esta seja desfeita. O mago pode encantar até 1 objeto para 10 níveis que possua.

TELEPORTE MASSIVO

Custo: 20/10 KM **Duração:** Imediata

Alcance: o Mago **Concentração:** 5 min

Escola: Guerra / Celestial

Esta é uma versão aprimorada da magia NanoTeleporte. Diferente da versão mais fraca, este feitiço é capaz de transportar consigo outros alvos. O mago pode levar consigo 1 companheiro ou peso de até 120 Kg consigo para cada 3 níveis que possua. Criaturas ou objetos mais pesados que isso contam como 2 acompanhantes. Os PM gastos nesta magia só podem ser restaurados após 3 dias.

"Pedi para o mago Nicólas fazer alguns truques e ele hostilmente me respondeu: "Vá ver se eu tô na esquina!"... E lá ele estava!"

-Gilbert, O Domador de Feras

GOLPE ETÉREO

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata

Alcance: o Mago **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

O mago é capaz de desferir um ataque etéreo contra um alvo. Os punhos e a arma do lançador parecem tomar uma forma espiritual. Na verdade, trata-se de um ataque comum, mas o alvo deverá defender com um teste de Ataque Mágico apenas. Desta forma, ignorando a jogada de ataque. Esta magia gasta 3 casas de movimento para ser usada, ignorando a regra de metade do movimento para atacar. Toda vez que um oponente for atingido por um Golpe Etéreo, ele ganha +3 Def Mag cumulativo para defender outro Golpe Etéreo.

FORÇA REVERSA

Custo: X **Duração:** Imediata

Alcance: 100 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Esta poderosa magia tem a habilidade de reverter um dos Atributos Básicos do alvo em dor e sofrimento. Ao anunciar a magia, o alvo escolhe qual atributo básico quer usar como referência. O dano causado pela magia é igual ao dobro do número absoluto do atributo traduzido em dados. Por exemplo, se o alvo possuir 100 de FORÇA, e este for o atributo escolhido, o mago lançará 2d100 de dano. Outro exemplo: Se o atributo escolhido for INTELIGÊNCIA, e o alvo possuir 86, o mago lançará 8d20+1d12 de dano. O custo da magia é X, sendo X 8 PM para 1d20 (ou proporcional) lançado, arredondado para cima.

"Mostre-me sua força! E eu lhe mostrarei como usá-la contra você..."

-Yamatsu, Ancião de Gerum.

DESGUARNECER

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Esta magia é capaz de enfraquecer significativamente o alvo. A magia reduz 3 DM e ID. Além disso, a técnica reduz temporariamente em 3 o nível de experiência do alvo, fazendo com que suas magias sejam mais fracas e que outras magias que não o atingiriam passem a atingir.

"Do Karma surgiu... Para o Karma há de retornar!"
-Billy Furia, Líder da Gangue da Furia

7° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

PRESENÇA DE PIXIE

Custo: 5/nv **Duração:** 2d6

Alcance: Nulo **Concentração:** 2 min

Escola: Clássica/Invocações

Da palma de sua mão, o mago libera Pixie, uma Fada Mística de Elísios. Pixie não combate, mas se move com 1d10 metros por minuto. Ela tentará tocar todos os oponentes e aliados do mago, e pode fazê-lo em apenas um alvo por minuto. Cada aliado que Pixie tocar restaurará 6d20+10 PF e este receberá +2 IA, AM, ID e DM. Cada oponente que a fada tocar, causará 5d20+10 de dano, e sofrerá uma ônus de -2 IA , AM, DM e ID. Pixie é indestrutível, mas partirá ao fim da duração da magia. Os efeitos de melhorias e decréscimos não são cumulativos e duram 2d4 minutos. No entanto, os danos e a restauração podem ser repetidos.

"Quem diria que uma pequena fada pode causar tanto estragos..."

-Percival, General de Gerum.

OLHAR DE MEDUSA

Custo: 6/nv **Duração:** Permanente

Alcance: O Mago **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica/Encantamentos

O mago olha para um objeto ou ser, seus olhos brilham em cinza, e alvo imediatamente é transformado em pedra. Diferentemente do olhar da bruxa que rendeu lhe rendeu o nome, esta magia não necessita que o oponente olhe o mago diretamente nos olhos. No caso de objetos, vegetais, seres mortos, o mago pode petrifica-los instantaneamente sem a necessidade de testes. No caso de criaturas vivas, esta deve ter nível inferior ao lançador e pode submeter-se a um teste de Ataque Mágico para evitar o efeito. Esta magia só pode ser usada uma vez por combate.

"Meus olhos são meu ponto forte..."

-Meduza.

CRIAR ITENS MÁGICOS 1

Custo: X + Y **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 3 Horas

Escola: Clássica/Encantamentos

Esta magia permite ao mago criar itens mágicos com poder equivalente aos de Nível 1. Esta magia requer que o mago estude funcionamento de itens similares, conhecimentos mágicos e outras informações por cerca de 50 horas antes de realizar o encanto. O custo da magia é X, sendo X apenas o custo de execução, variando de 20 a 50. E Y, sendo Y o custo adicional na execução que ficará armazenado permanentemente no item, variando de 10 a 20. Ambos custos devem ser atribuídos pelo MJ, de acordo com os efeitos sugeridos pelo jogador. O mago pode criar apenas 1 destes itens a cada 5 níveis que possuir.

"Porque ele se esforça tanto para criar um objeto capaz de produzir um som que eu, facilmente, consigo reproduzir com a boca?"

-Capitão Jonh Temmer, sobre Urza.

FULGOR DA UNIÃO

Custo: Todos os PM **Duração:** Imediata

Alcance: 1 Km **Concentração:** 2 min

Escola: Clássica / Celestial

Ao anunciar esta magia, o mago levanta os braços para o alto com as mãos abertas e começa sua concentração. Ao longo de cada um dos 3 minutos, contando o turno do lançamento da magia, o mago perde 1/3 de seus PM restantes, por isso a magia não permite redução de concentração. Durante o período de carregamento, aliados do mago podem levantar as mãos e doar até 10% dos seus PF e/ou PM por minuto (limitado também a 3 minutos). Com isso, vai se formando uma grande bola de energia sobre a cabeça do lançador, com tamanho proporcional a quantidade de pontos acumulados. No turno seguinte do terceiro minuto, o mago poderá lançar a esfera de energia contra um alvo, vivo ou não. Ao colidir, a esfera gera uma grande explosão de desintegração capaz de causar um enorme dano aos que estiverem próximos. O dano causado é de 1d12 para cada 5 PF ou PM acumulados desta forma. Todos os que estiverem doando PM ou PF para o mago não poderão agir em suas vezes, mas para fazerem isso, os aliados precisam de pelo menos 1 de movimento em suas jogadas. O raio de explosão da magia é determinado pelo MJ, e todos que doaram energia ao mago não são atingidos. Os atingidos poderão fazer um teste de Ataque Mágico para reduzir o dano em 50% e, se bem sucedidos, outro teste para evitar completamente o dano. Os PF e PM gastos ou doados nesta magia não podem ser restaurados antes de 3 dias.

"Depois que até mesmo o pequeno menino Elfo Drow levantou seus pequenos braços, todos se compadeceram pela causa..."

-Guerra de Gerum contra Monstrópolis.

RAIO SÔNICO

Custo: 20 +5/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 1 km **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

O mago estende os braços para frente e emite uma onda de som em linha das palmas de suas mãos. Esta onda atinge todos que estiverem em uma linha reta por 1 km. Todos que forem atingidos sofrem 1d10 de dano para cada nível do lançador.

"Quando Omicron atingiu Cássius do alto do Castelo do Caos, o herói nem soube o que o acertou..."

-Sun, Líder da Ordem do Unicórnio.

GERAR GOLEM

Custo: 10 + X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 3 Horas

Escola: Clássica/Encantamentos

Esta magia tem o mesmo efeito do Ritual "Gerar Golem", mas sem a necessidade dos componentes do ritual. Diferentemente da versão aberta, o nível do Golem é determinado pela execução da magia. O mago pode criar um golem de nível equivalente ao seu. O custo para criação do golem é de 10 + X, sendo X o nível do golem que se quer criar. Assim como no ritual, o golem pode ser de diversos materiais, e seus atributos devem ser determinados pelo MJ. Os pontos gastos na magia ficarão armazenados no golem até que mesmo seja destruído ou desencantado. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura.

"É possível criar mecanismos perfeitos a partir de peças imperfeitas..."

-Urza, Engenheiro Magi-Mecânico de Gerum.

ESCOLA PSÍQUICA

PRISÃO DE AMETISTA

Custo: 40 **Duração:** Permanente

Alcance: 5 m **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica/Encantamentos

Esta magia requer uma ametista (0,25 kg) para ser executada. O mago e capaz de aprisionar uma criatura dentro da ametista. Para a criatura estar apta a ser aprisionada, é necessário que ela esteja em uma das condições:

-Com nível inferior a 50% dos níveis do lançador.

-Rendida ou morta

-Com menos de 10% de seus PF.

Uma vez presa na ametista, a criatura lá ficará como se estivesse congelada. Se a ametista for quebrada ou desencantada, a criatura será libertada no mesmo estado de que foi aprisionada. A gema com a criatura pode ser carregada pelo mago em um colar ou cravejamento em equipamentos. Se o fizer, o mago ganha 2 PM ou PF adicionais para cada um dos níveis da criatura aprisionada. Criaturas Mágicas ou que possuem PM concederão PM. Outras criaturas concederão PF. O mago podem manter no máximo 3 ametistas encantadas desta forma. Não é necessário nenhum PM armazenado no encantamento.

"O tédio os fará preferirem morrer..."
-Lillith.

TELECINESE LIVRE

Custo: 10/min **Duração:** Permanente

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O Lançador desta magia pode mover objetos e seres de até 300 kg livremente a uma grande velocidade. Não há empecilhos de quais movimentos podem ser feitos. No caso de seres vivos, estes deverão ter no máximo o nível do lançador e deverão falhar em 2 testes de Ataque Mágico por minuto para manterem-se sob controle.

"Ei... Não sabia que aquele goblin sabia como voar..."

"Bem.... Eu acho que ele não sabe..."

-Orcs de Lord Caos.

PANACEIA ARCANA

Custo: 4/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 30 m **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica

Esta cômica magia faz com que todos os oponentes dentro da área de efeito passem a cantarolar e dançar a primeira música que lhes vierem à cabeça. Este efeito fará com que todos os afetados sofram uma penalidade de -3 IA e -3 ID e não possam usar magias até o fim da duração desta magia. Este último efeito só se aplica a criaturas de nível igual ou inferior.

"Adoro essa técnica! Hahaha!"
-Jester, O Bufão de Gerum

MIMICA DE KARMA

Custo: 1/nv + X **Duração:** Imediata

Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia permite ao mago replicar alguma magia que tem sido lançada no minuto anterior. O uso da réplica não exige que o mago conheça determinada escola ou tenha nível suficiente para usá-la. O mago não pode replicar sua própria réplica. O custo adicional da magia é X, sendo X o custo da magia replicada. Esta magia não pode replicar uma réplica. Uma magia que possua concentração pode ser copiada ignorando o custo de concentração desde que o usuário pague adicionalmente mais 2 PM por nível.

ESCOLA DE GUERRA

RETORNO DO HERÓI

Custo: 15+X **Duração:** 1d100 min

Alcance: 3 m **Concentração:** 3 min

Escola: Guerra/Invocações/Divinas

O mago irá invocar a alma de um herói do passado para lhe ajudar em combate. O herói deve ter nome e personalidade própria, eventualmente pode ser alguém morto conhecido do mago. Estas escolhas não serão feitas pelo lançador e sim aleatoriamente pelo MJ. O herói invocado deve possuir um nível inferior aos níveis de experiência do lançador. A invocação ficará sob total controle do lançador da magia pelo período de duração da

magia e depois voltará para os mortos. O custo adicional de X é de 5 vezes o nível do lançador. O usuário ganha a EXP concedida ao herói.

"Heróis e simples combatentes são diferentes em seus graus de virtude."
-Tristan, Mítico Herói do Reino

CONCENTRAÇÃO ECONÔMICA

Custo: 5 **Duração:** 2d6 min

Alcance: O Mago **Concentração:** 2 min

Escola: Guerra

Com este feitiço o mago consegue reduzir os custos de suas magias. O mago fica concentrado por 2 minutos e as próximas magias a serem lançadas dentro da duração desta terão seu custo reduzido em 50%. Os valores de PM presos em encantamentos não são alterados por esta magia. As magias de Combina-mágica também não são afetadas. Esta magia só pode ser usada em combate.

"Não basta ser mão de vaca com investimentos em pesquisas?"
-Kiros, sobre o Tesoureiro Scotth

ECLIPSE DO SOFRIMENTO

Custo: 6/nv **Duração:** 1d4+1 min

Alcance: 100 m **Concentração:** 1 min

Escola: Guerra/Demoníacas

O mago irá trazer um feixe de escuridão que lentamente obstruirá o sol (ou lua), fazendo com uma aura negra envolva os seus oponentes dentro da área de efeito. A aura negra causa um profundo sofrimento aos afetados (limitados a 10) causando 1d8 de dano para cada um dos níveis do mago lançador. Esse efeito se repete em todos os minutos até que a duração da magia se esgote. Uma falha em um teste de ataque mágico reduzirá apenas 50% do dano.

"O Eclipse deixou claro de que lado os céus estava!"
-Lendas sobre o combate entre Dragão do Casba e o Penúltimo Dragão Sagrado

NUVEM ELETROMAGNÉTICA

Custo: 7/nv **Duração:** 2d4

Alcance: Toque **Concentração:** 1 min

Escola: Guerra

Esta magia gera uma pequena nuvem em um ponto específico. Todo o turno, a nuvem é capaz de disparar 1d4 relâmpagos (equivalentes à magia Relâmpago) distribuídos em quaisquer personagens que estejam nos metros adjacentes. Assim que criada, esse efeito já é desencadeado. O mago controla a nuvem, e esta pode se mover com 1d4 de movimento, lançando seus relâmpagos ao fim do movimento sem necessidade de restarem casas de movimento.

"Apenas uma nuvem... Mas uma nuvem carregada de ódio e morte..."
-Magna, Líder de Mystic

AURA ABRASADORA

Custo: 4/nível **Duração:** 2d8 min

Alcance: Variável **Concentração:** 2 Min

Escola: Guerra / Demoníaca

O mago da um alto grito entrando completamente em combustão, fazendo seu corpo arder em chamas. Todos que terminarem seu turno entre 10 e 50 metros de sentirão um forte calor. Todos que terminarem seu turno entre 3 a 10 metros de distância sofrerão queimaduras de 1d10 de dano por nível do usuário. Todos que terminarem a rodada a no máximo 2 metros de distância do mago entrarão em combustão também sofrendo 1d12 de dano por nível do usuário +2d20 por 1d6 minutos. O próprio mago sofre 1d20 de dano por minuto até o fim de duração da magia.

"O inferno pode ser algo situacional e efêmero..."
-Demoon, Embaixador de Arkanum

ESPIRAL DO TEMPO

Custo: 4/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 30 metros **Concentração:** 1 Min

Escola: Guerra

O mago curva o espaço e tempo para seus oponentes. Ao acabar sua concentração, no minuto seguinte, todos os seus oponentes sofrem um lapso de tempo. Todos os oponentes que forem atingidos pelo ataque mágico perdem sua próxima vez de jogar. Esta magia só pode ser usada uma vez ao dia devido ao perigo para o tempo contínuo.

"O tempo pode ser igual para todos os relógios, mas não para todas as criaturas..."
-Vincent Nosférios, Governante de Luna.

8° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

CRIO BLASTER

Custo: 80 **Duração:** Imediata
Alcance: 30 m **Concentração:** 1 min
Escola: Clássica

O mago desfere um soco no ar de onde é disparando uma linha de energia gélida contra um alvo. Ao atingir o alvo a energia explode em uma força congelante causando 2d100 ao alvo principal e 1d100 a todos que estiverem em um raio de 10 m. Criaturas de nível inferior a 15 tornam-se imediatamente estátuas de gelo.

"A frieza emanada por Barathum não provém apenas de seu coração..."
- Delvar, Governante de Baldrok

EXTREMA PROVIDÊNCIA

Custo: Todos **Duração:** Imediata
Alcance: O mago **Concentração:** imediata
Escola: Clássica

O ultimo e um dos mais poderosos recursos de um mago arcano. Para usar a magia, antes o lançador deve ser bem sucedido em teste de CORAGEM. O Mago esgota todos os seus PM e PF para o uso da magia, formando uma explosão de karma com uma cor que simboliza o seu caráter. O mago pode manifestar a magia de duas formas; A primeira permite que o mago emane um campo de energia a sua volta causando dano a todos os oponentes a 100 m a sua volta e restaurando todos os seus aliados. Neste caso a magia causará dano ou restaurará 100% dos PF e 50% dos PM a todos os atingidos. A segunda opção faz com que o mago direcione um turbilhão de energia capaz de causar 2d100 de dano +1d12+1 para cada um de seus níveis a um único alvo. Neste caso, será necessário que o alvo faça um teste de ataque mágico para reduzir o dano pela metade e, se for bem sucedido, faça outro para evitar o dano. Em qualquer uma destas opções, logo após realizar a magia, o mago cairá morto. Ele não poderá ser revivido no mesmo dia devido ao imenso esforço que fez. Quaisquer efeitos redutores na perda de atributos por morte não serão considerados.

"Mesmo quando não houver mais esperança e não houver mais caminhos... Ainda sim existirá sempre uma última opção..."
-Demoon, Embaixador de Arkanum

KARMA EM VIDA

Custo: 5+X **Duração:** Imediata
Alcance: 100 m **Concentração:** Imediata
Escola: Clássica

O mago é capaz de reverter sua energia mágica em restauração de PF para si ou um de seus aliados. O custo da magia é 5+X, sendo X a quantidade de PF que gostaria de restaurar de um alvo.

"Clérigos... Quem precisa deles?"
-Nicólas, Mago da Cidade Élfica de Flint

CRIAR PERGAMINHOS

Custo: 1d12 PM **Duração:** Imediata
Alcance: Toque **Concentração:** 30 min
Escola: Clássica

Através de um papiro e uma pena, com este encanto o mago é capaz de criar pergaminhos. O mago é capaz de criar pergaminhos de magia de círculos anteriores ao seu atual. Os PM gastos na confecção destes pergaminhos são perdidos para sempre.

"É um jeito fácil de passar seu conhecimento a diante, mas não muito barato..."
-Muriel, Governante de Greenfields

ESTRELAS DA MORTE

Custo: 4/nível **Duração:** 2d8 minutos
Alcance: 30 m **Concentração:** 1 min
Escola: Clássica

O mago emite da palma de sua mão 1d6 estrelas negras que imediatamente cercarão o alvo. As estrelas permanecerão inertes até que o

alvo se mova. Neste instante, as estrelas imediatamente colidirão com o alvo causando 1d6 de dano por nível cada uma. São feitos testes de ataque mágico individuais para cada uma das estrelas. Se não forem acionadas, as estrelas permanecerão lá por 2d8 minutos.

CRIAR ITENS MÁGICOS 2

Custo: X + Y **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 4 Horas

Escola: Clássica/Encantamentos

Esta magia permite ao mago criar itens mágicos com poder equivalente aos de Nível 2. Esta magia requer que o mago estude o funcionamento de itens similares, conhecimentos mágicos e outras informações por cerca de 60 horas antes de realizar o encanto. O custo da magia é X, sendo X apenas o custo de execução, variando de 30 a 50. E Y, sendo Y o custo adicional na execução que ficará armazenado permanentemente no item, variando de 15 a 40. Ambos custos devem ser atribuídos pelo MJ, de acordo com os efeitos sugeridos pelo jogador. O mago pode criar apenas 1 destes itens a cada 7 níveis que possuir.

"Eu não sei bem para que serve isso... Mas tem um montão de PM meus aí..."
Eureka, Alquimista do Reino

ESCOLA PSÍQUICA

EXPOSIÇÃO DEMONÍACA

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica/Demoníaca

Esta técnica faz com que o mago exponha as fragilidades mágicas de seus alvos. Desta forma torna-se muito mais fácil atingir ataques mágicos em seus oponentes. Todos os oponentes no raio de ação (Limitados a 10) tem sua Defesa Mágica reduzida em 5.

"Ter fragilidades é uma falha. Mas, não saber escondê-las é intolerável!"
Lord Caos

BURACO NEGRO

Custo: 6/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 3 m/nv **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica/Demoníaca

O mago abre os braços, e a sua volta se abre um imenso buraco negro emitindo uma energia negra. O buraco negro começará a sugar os oponentes para dentro de sua massa escura. Durante a duração da magia, o mago deverá manter-se de braços abertos, a fim de manter o buraco negro ativo. A cada minuto, um oponente de nível inferior ao mago é aleatoriamente sugado para dentro do buraco. Ao fim da duração da magia, o buraco negro se fecha, formando uma espécie de refluxo. Neste momento, todos os corpos que foram sugados pelo buraco são expelidos de volta, mortos.

"Há poucos problemas que não podem ser resolvidos colocando um buraco no mundo!..."
-Samus DarkHeart

CONTROLE ABSOLUTO

Custo: 40 +2X **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica/Encantamento

O mago passa a exercer total controle sobre a mente do alvo por tempo indeterminado. O alvo continua tendo vontade própria e raciocínio, mas acredita que o mago é seu mestre e senhor. O alvo jamais atacará o lançador e fará tudo o que for mandado. O custo da magia é de 40 + 2X, sendo X o nível da criatura encantada. Os pontos gastos em X ficarão armazenados na criatura até que o encantamento seja desfeito. Apenas seres de nível igual ou inferior ao mago podem ser afetados.

"Ao encontrar com Califesto, não se preocupe em não perder o controle. Provavelmente ele o tomará para si..."
Jester, Bufão de Gerum

CANALIZA DOR

Custo: 8/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 100 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Com um olhar gélido e macabro o mago consegue canalizar toda a dor causada para

danificar seus oponentes. Esta magia é capaz de causar um dano igual a todo dano causado em um raio de 30 metros a volta do mago no minuto passado por até 3 personagens (aliados ou oponentes). Não se trata do dano absoluto e sim da quantidade e tipos de dados jogados nas jogadas de dano da rodada anterior. Esta magia só pode ser usada uma vez por combate.

"No Kiramaico antigo, usado pelos demônios, existem 8 palavras diferentes que podem ser traduzidas como "causar dor"..."
Kuraman, Ex-Chanceler de Gerum

DESINTEGRAR

Custo: 2/nv + X **Duração:** Imediata

Alcance: 100 m **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica

Trata-se de um poderoso karma concentrado que nasce de dentro para fora do alvo. A energia tem poder de desintegrar o alvo por dentro. A magia é capaz de causar um dano de 4d20+X, sendo X a quantidade de PM gastos adicionalmente na execução da magia. O alvo morto com um dano 100% superior ao total de PF que possui terá seu corpo inteiramente carbonizado, restando somente às cinzas. A concentração desta magia não pode ser reduzida por outros efeitos de itens e outros feitiços.

"Sua glória, seu passado e sua força pouco interessam para mim! Pois sua existência e memória serão reduzidas às cinzas."
-Titanum, Dragão Negro de Barbarum

ESCOAMENTO KARMICO

Custo: 30 **Duração:** Imediata

Alcance: 100 m **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica

O usuário aponta suas mãos para um alvo e esvazia o seu karma. A magia reduz os PM do alvo em 1d12 PM por nível do lançador. Após isso, 50% dos PM perdidos pelo alvo são revertidos em restauração de PM para o mago lançador.

"Quando não se tem mais recursos, há sempre como usar os dos outros"...
-Omicron, Governante da Cidadela do Caos

FANTASMAS DE IFRIT

Custo: 25/Fantasma **Duração:** Imediata

Alcance: 100 m **Concentração:** 2 min

Escola: Psíquica/Invocações

O mago invoca fantasmas vermelhos que possuem a capacidade de se auto explodir. O mago é capaz de conjurar 1 fantasma para cada 5 de seus níveis de experiência. Os fantasmas possuem 1 PF e o mesmo IA e ID do mago armado e tentarão desesperadamente agarrar os oponentes do mago. Para consegui-lo deverão ser bem sucedidos em um teste de ataque comum. Se obtiverem sucesso, ou se forem mortos, os fantasmas explodem, causando 2d100 de dano aos que estiverem nos metros adjacentes aos seus. Não há teste de ataque mágico neste caso.

ESCOLA DE GUERRA

LAPSO DE PODER

Custo: 30+5/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: O Mago **Concentração:** 3 min

Escola: Guerra

O mago tem sua classe de poder elevada e todos os seus atributos dobrados. Esta magia permite ao usuário fazer coisas fantásticas.

COMPELIDO A PARAR

Custo: 4/nv do alvo **Duração:** Instantânea

Alcance: o Mago **Concentração:** Imediata

Escola: Guerra

Esta magia deve ser utilizada na vez de um oponente. A magia faz com que o alvo perca a vontade para combater ou executar a tarefa que pretendia. A magia deve ser usada na vez de um alvo, inclusive após o anuncio de uma ação, ataque ou magia. Se for feito desta forma, Compelido a Parar deve ser anunciada antes dos testes da ação serem executados. O mago perde sua próxima vez de jogar. O alvo pode ter até 3 níveis acima do lançador da magia e não pode ser alvo desta técnica duas vezes no mesmo combate.

CLONE

Custo: 4/nível **Duração:** 2d8+2 min

Alcance: 1 m **Concentração:** 2 min

Escola: Psíquica

O mago é capaz criar uma cópia de si mesmo para ajuda-lo em alguma situação específica. A cópia terá exatamente os mesmos atributos e conhecimentos e ficará em jogo até a morte ou o fim da duração da magia. Ao se duplicar, a cópia terá os mesmos PF e PM atuais do mago. Esta magia não funciona em seres fundidos ou metamorfoseados temporariamente. Mesmo os equipamentos são clonados. No entanto, as melhorias temporárias concedidas por magias e efeitos não são copiadas. Se o clone morrer o mago perde 1d12+1 PM permanentemente. O mago só pode manter um clone por vez.

"Sabe o que seria pior do que enfrentar Barathum? Enfrentar dois iguais a ele..."
-Tristan, Herói Mítico do Reino

GRUPO DE COMBATE ARCANO

Custo: 50+80 **Duração:** 2d20 min

Alcance: 10 m **Concentração:** 3 min

Escola: Clássica/Invocação

Similar a magia Retorno do Herói, o usuário deste feitiço consegue conjurar um grupo de 2d4 heróis para ajudar o mago. Os heróis são todos de classes aleatórios e terão de 2 a 5 níveis a menos que o lançador. Eventualmente, o herói conjurado pode ser algum conhecido morto do mago. Os heróis terão personalidade e vontade própria, mas estará a disposição para atender as necessidades do mago. Enquanto os heróis estiverem em jogo, os 80 PM adicionais não poderão ser restaurados. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura. Para cada herói que morrer, o mago perde 1 PM permanentemente.

"A impunidade faz com que os próprios heróis do passado ressurjam para extirpar o mal!"
-Ariel, A Anja da Justiça

DANO ARCANO

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** 10 min

Escola: Arcanas / Encantamentos

Este poderoso encantamento é capaz de encantar mesmo armas já mágicas. A arma encantada com o Dano Arcano é capaz de reverter 20% de todo o dano causado por ela em restauração de PM para seu usuário. Os 2 PM /nv gastos na execução da magia ficarão presos na arma até que o encantamento seja desfeito sendo atualizados em cada evolução. Apenas 1 arma a cada 20 níveis pode ser encantada desta forma. A arma pode ser usada pelo próprio mago ou por outrem.

9° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

GRITO DO DESFAZER

Custo: 130 **Duração:** 2d6 min

Alcance: 50 m **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica

O mago solta um urro monstruoso que forma uma onda de som que inutiliza temporariamente todos os objetos mágicos e cancela todos os efeitos mágicos na área de efeito. Além disso, durante o período de duração, ninguém além do mago pode lançar feitiços na área. Criaturas com nível superior ao dobro de níveis do usuário não podem ser afetadas por esta magia.

"O que pretende fazer agora, pequeno herói?"
-Dragão do Casba

ÚLTIMA

Custo: 6/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica / Celestial

Esta poderosíssima magia gera um campo de luz que emana do mago formando uma meia

esfera de energia azul que se expande por 20 metros em torno do mago. Toda criatura (sem limite) que estiver no raio de efeito sofrerá 1d12+1 de dano para cada um dos níveis do mago. Um mago que possua esta magia poderá usá-la em uma Guerra como uma ação mágica de sua tropa. Se o fizer, a magia causa 1d12+1 de dano à tropa adversária e a sua. Neste caso, o próprio mago não sofre risco de morte.

ESFERA MAGMÁTICA MAGNÉTICA

Custo: 130 **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Também conhecida como Super Ultra Esfera Magmática Magnética, esta incrível magia foi criada por um mago primata chamado Gurilon. O mago energiza uma esfera magnética em suas mãos e a arremessa contra o alvo, que o persegue até acertá-lo. O dano elétrico causado pela magia é de 3d100+10. E após receber o dano, o alvo é submetido a outro teste de ataque mágico, caso seja atingido, ficará paralisado por 1d4 minutos.

"Cuidado! A Super Ultra Esfera Magmática Magnética está vindo por trás com tudo!!"
-Gurilon

CRIAR MAGIA ARCANA

Custo: 100 +X **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** Variável

Escola: Clássica / Encantamentos

Esta essencial magia dota o mago de poderes para criar outras magias. Através desta técnica, o mago pode criar uma nova magia que passa a pertencer ao caminho da Magia Arcana, mas não no grimório básico. Para executar a criação de uma magia, é necessário de 50 a 100 horas de estudo de acordo com a complexidade do feitiço a ser criado. O mago pode criar magias para círculos anteriores ao seu atual. Além disso, os efeitos, custo e duração devem ser proporcionais a uma magia do círculo escolhido. Estes padrões devem ser definidos pelo jogador, mas com anuência do MJ. O custo X na execução do Criar Magia Arcana é um valor em PM que varia de 10 a 40, e deve ser atribuído pelo MJ. Os PM gastos em X serão perdidos para sempre. O mago pede apenas criar uma arma desta forma.

"As melhores ideias costuma surgir nas piores mentes..."
-Delvar, sobre Jester.

ESCOLA PSÍQUICA

CONCENTRAÇÃO INSTANTÂNEA

Custo: X **Duração:** Instantânea

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Junto com esta magia, o mago poderá lançar outra magia que conheça, ignorando completamente a concentração da magia. Este efeito não funciona para criação de itens, pergaminhos, golens, etc... O custo de X é de 2 PM por nível para cada minuto de concentração que está sendo ignorado.

RACIOCÍNIO DUPLO

Custo: 3/nv + X **Duração:** Imediata

Alcance: o Mago **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

Esta magia expande a capacidade de raciocínio mágico a patamares supremos. Após a concentração, o mago poderá lançar simultaneamente duas magias de seu grimório. Para que as magias funcionem, é necessário que ambas possuam o mesmo tempo de concentração. O custo de Raciocinio Duplo é de 2 PM por nível + X, sendo X a soma dos custos das outras duas magias escolhidas.

"Pensar rápido, às vezes, é melhor do pensar bem!"
-Gerrard, Lider do Clã dos Dragões.

ESTRELA DAS TREVAS

Custo: 6/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica / Demoníaca

Esta lendária magia foi usada como o ápice do poder dos Magos Arcanos Negros de Terassan. O mago dá um grande salto com a mão para o alto, e da palma de sua mão surge uma grande e brilhante estrela negra. O mago a lança contra um alvo que sofrerá imediatamente 1d12 de dano para cada um de seus níveis.

"E então o herói Tristan viu a mais sombria estrela da noite descer dos céus e sucumbir a vontade de seu mestre..."
-Lenda do combate entre Tristan e Barathum.

NEGAR A TODOS

Custo: 5/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 30 m **Concentração:** 1 Min

Escola: Clássica

Esta poderosa magia gerará uma onde de negação. Para todas as magias lançadas durante o período de duração da magia estarão vetadas, se esse for o desejo do lançador de Negar a Todos. Todas as magias lançadas durante o período da magia podem ser automaticamente anuladas.

"Os caminhos da magia arcana dominam muitas respostas... Principalmente "Não"!..."
-Barbari, O Dragão Negro de Samus

ESCOLA DE GUERRA

SUPREMACIA ARTIFICIAL

Custo: 4/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: Toque **Concentração:** 2 min

Escola: Psíquica

O alvo desta magia expande amplamente sua capacidade de lançar feitiços e magias. Qualquer magia lançada pelo usuário, com exceção de Rituais e Encantamentos, considerará o mago com o 50% mais níveis que ele realmente possui. Esta magia só pode ser usada em combate.

"Não desperdice meu tempo! Nossas forças ainda são discrepantes. O protocolo é óbvio!"
-Dragão do Casba

EXTINÇÃO

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 40 m **Concentração:** 1 Min

Escola: Psíquica

Esta magia requisita que o lançador nomeie uma raça. O mago emana um anel de energia negra que atinge todos os seres da raça escolhida. Criaturas de nível inferior a 20 morrem automaticamente. Os com nível superior a igual ou superior a 20 recebem 1d12 de dano por nível.

"Quando o preconceito étnico ascende para um patamar catastrófico!"
-Melina Hakushan, Governante de Britânia

FUSÃO

Custo: 5/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 30 m **Concentração:** 1 min

Escola: Clássica

Com esta magia, o mago pode se fundir a outro ser temporariamente. O ser novo ficará com os seguintes atributos:

-A soma dos PF de ambos

-A soma dos PM de ambos

-A soma da AM de ambos – 8

-A soma do I.A. de ambos – 8

-A soma do I.D. de ambos – 20

-A Soma da D.M. de ambos -15.

-Todas as magias e habilidades de ambos.

-O Nível de referência é equivalente à soma dos níveis de ambos

-Os atributos básicos é a soma de ambos, respeitando as regras de poder.

-As armas podem ser utilizadas todas as que qualquer um dos dois saiba usar, respeitando as regras de religião.

Não é possível aprender habilidades, perícias ou magias neste estado. Toda experiência ganha durante a fusão é acumulada e divida igualmente ao fim do processo.

Após o termino do efeito, os seres se separam e voltam ao estado em que estavam quando se fundiram. Para que a magia funcione, é necessário que ambos desejem a fusão, não sendo necessários testes de ataque mágico. Se a magia envolver 2 PG, é necessário que as ações sejam decididas em conjunto. Esta magia só pode ser usada uma vez ao dia e o alvo também deve ficar concentrando.

IMUNIDADE MÁGICA

Custo: 100 **Duração:** 2d4 min

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica

Esta poderosa magia garante imunidade a todos os tipos danos e ataques mágicos, incluindo efeitos negativos, durante o período de duração da magia.

"Acho que temos um problema..."
-Dotan, na invasão ao Casa de Kuraman.

10° CÍRCULO

ESCOLA CLÁSSICA

DAMA DA NOITE

Custo: 250 **Duração:** Imediata

Alcance: 1 Km **Concentração:** 2 min

Escola: Clássica/Invocações

O mago salta e voa até as nuvens e de repente os céus escurecem. O mago fica todo o período de concentração dentre as nuvens. Ao fim da concentração, o mago da um soco no ar e expele um jato de energia de seu braço que vai de encontro com seu alvo. Aos poucos a energia vai tomando a forma de uma mulher com olhos vermelhos e expressão aterrorizante. Na verdade, trata-se da invocação máxima de Átria, um Anjo Caído responsável pelas Trevas e pela Noite. Ao atingir o alvo, Átria causa 6d100 de dano. Se a magia for conjurada a noite é causado um dano adicional de +50%. A magia causa apenas metade do dano em Mortos-Vivos e Seres da Noite. Após a execução da magia, o mago cai do céu e toca o chão suavemente. Esta magia só pode ser usada em campo aberto.

"Se pudesse, Atria mataria até mesmo seu conjurador..."
-Ariel, Anja da Justiça

CRIAR ITENS MÁGICOS 3

Custo: X + Y **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 6 Horas

Escola: Clássica/Encantamentos

Esta magia permite ao mago criar itens mágicos com poder equivalente aos de Nível 3. Esta magia requer que o mago estude o funcionamento de itens similares, conhecimentos mágicos e outras informações por cerca de 100 horas antes de realizar o encanto. O custo da magia é X, sendo X apenas o custo de execução, variando de 60 a 110. E Y, sendo Y o custo adicional na execução que ficará armazenado permanentemente no item, variando de 30 a 70. Ambos custos devem ser atribuídos pelo MJ, de acordo com os efeitos sugeridos pelo jogador.

"Ahhh...Então é assim que se cria uma relíquia lendária?..."
-Urza, Engenheiro Magi-Mecanico de Gerum

METEORO

Custo: 250 **Duração:** Imediata

Alcance: 1 km **Concentração:** 7 min

Escola: Clássica

O mago é capaz de trazer um grande meteoro do espaço capaz de destruir uma área de até 20 Km². Todos que estiverem na área serão brutalmente esmagados, recebendo um dano de 1d1000+100 de dano. Todos na área serão afetados sem direito de testes de Ataque Mágico, inclusive o próprio mago. Esta técnica pode ser usada em guerra como uma ação mágica para causar este dano a uma tropa.

"Um destes "cairia" bem em Guanin..."
-Mustafir, Chanceller de Garamond

FORMA DOS SOBERANOS

Custo: 40 + X **Duração:** Imediata

Alcance: o Mago **Concentração:** 1 min

Escola: Psíquica

Através desta magia o mago ascende a uma raça superior e assume uma forma alternativa e mais majestosa. Cada mago assume uma forma peculiar e diferente dos demais, que varia de acordo com seu caráter e personalidade. Alguns assumem aparências de anjos, demônios, bestas sagradas, mutações de dragões ou outros animais poderosos, mutações com flores, fadas, entre outras possíveis formas. Alteração em cor e comprimento de cabelos, cor de olhos e às vezes cor de pele são comuns

também. Na maioria das vezes, a forma esbanja beleza e imponência.

Esta transformação garante bônus e habilidades que também irão variar de acordo com a forma assumida. Uma vez assumida esta forma, toda vez que a magia for usada novamente, será a mesma forma e habilidades a serem usadas. Algumas formas soberanas se tornam mais fortes fisicamente, outras com magia mais poderosa, e ainda outras adquirem habilidades adicionais. Cada caso é peculiar e deve ser criado pelo MJ.

Possíveis alterações:

-Bônus de PF e PM que variam de 100 a 1000.
-Bônus de IA e ID que variam de 2 a 5.
-Bônus em AM e DM que variam de 2 a 5
-Bônus de dano de 2d20 a 2d100.
-Poder voar, respirar embaixo d'agua, atravessar paredes, teleportar-se.
-Algumas resistências a elementos.
-Comunicar-se, Controlar, Influenciar, Invocar, localizar seres de raças com as quais o personagem possui afinidade.
-Ver seres invisíveis e detectar magia.
-Bônus de dano e duração em magias.
-Habilidades específicas criadas pelo MJ.
Entre outras.

Enquanto estiver nesta forma, o usuário não poderá usar metamorfose, fusão ou quaisquer outras habilidades similares de transformação que não sejam designadas pelo mestre. A transformação na Forma Soberana consome muita força de seu usuário. Por isso, ela só pode ser usada 1 vez por semana. O Custo da magia é de 40 + X, sendo X um valor atribuído pelo MJ que varia entre 80 e 130 de acordo com a potência da transformação. Uma vez determinado o custo e os atributos da transformação, estes sempre se repetirão para o mesmo mago.

"Aquela batalha da guerra se findou. As tropas adversárias se renderam e entregaram suas armas assim que o mago assumiu sua nova forma... Sem necessidade de mais derramamento de sangue."
-História sobre a Grande Guerra dos Monstros

ESCOLA PSÍQUICA

ROUBAR JUVENTUDE

Custo: 100 + X **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min
Escola: Psíquica

Esta magia é o segredo da longevidade de magos poderosos. Através desta magia, o mago pode roubar anos de vida do alvo. Ao executar o feitiço, o alvo envelhece 1d20 anos e o mago rejuvenesce a mesma quantidade. O custo da magia é 100 + X PM, sendo X cinco vezes a quantidade de anos roubados. Os PM gastos em X são perdidos para sempre.

"O herói sabia que um dia a juventude o abandonaria... Só não sabia que seria tão rápido!"
-Conto sobre confrontos com a Meduza.

VENTOS DO APOCALIPSE

Custo: 8/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 50 m **Concentração:** 1 min
Escola: Psíquica

A conjuração da morte em uma forma capaz de decidir guerras inteiras. Um vento negro sopra formando uma escura brisa que paira pelo ar. Todos no raio de efeito imediatamente morrem. Esta magia só funciona em criaturas de nível igual ou inferior ao do lançador.

"As vidas serão ceifadas e as almas levadas pelo vento que denota o princípio do fim..."
-Reaper, Corsário Vingador

CANTO DAS ALMAS

Custo: 6/nv **Duração:** 2d8 min
Alcance: 40 m **Concentração:** 3 min
Escola: Psíquica

O mago começa a cantar uma terrível e fúnebre canção. Uma melodia triste que fala sobre a derrota de heróis de outrora que dura cerca de 3 minutos. Ao término da canção, a alma de todos os que morreram a menos de um dia dentro do raio de ação da magia saem de seus corpos e entram pelos olhos do mago. O mago fica com os olhos completamente brancos e recebe um adicional de X PF + Y

PM. O valor de X é a soma do total de PF de quando estavam vivos de todas as criaturas que doaram suas almas. O valor de Y, é a soma do total de PM de quando estavam vivos de todas as criaturas que doaram suas almas. Além disso, o mago ganha 1 e 1 ID para cada 3 almas coletadas desta forma. Ao fim da duração, estes valores são subtraídos novamente. Após o período de duração, o mago ficará com 1 PF e 1 PM. Estes demorarão 4 dias para serem restaurados. A magia só pode ser usada em combate. Esta técnica também pode ser usada em uma guerra como 3 ações mágicas para reviver uma tropa a seu favor por 8 horas.

"Poucos na guerra deram atenção à canção. Os que realmente ouviram eram os que mais nada podiam ouvir. Depois disso, a batalha encaminhou-se para o seu fim..."

-Sun, referindo-se a Omicron durante a Grande Guerra dos Monstros.

CONTROLE EM MASSA

Custo: 9/nv **Duração:** 2d10 min

Alcance: 100 m **Concentração:** 3 min

Escola: Psíquica

O mago é capaz exercer controle sobre todas as criaturas que estejam dentro do raio de ação da magia. Apenas seres de nível inferior ao mago podem ser controlados através desta magia. Uma magia como esta pode inverter o curso de uma tropa inteira, mudando o destino de uma guerra. Esta técnica pode ser usada em Guerra como 3 ações mágicas para roubar o controle de uma tropa por 1d6 horas.

"Chegamos enfim ao Castelo de Omicron e Lord Caos.... E não houve batalha."

-Kain, Espada Reluzente

ESCOLA DE GUERRA

DIMENSÃO PRÓPRIA

Custo: 150 **Duração:** 3d20 min

Alcance: 400 m **Concentração:** 3 min

Escola: Guerra

Esta poderosa magia consegue transportar uma grande quantidade de pessoas para outra dimensão paralela criada pelo mago. O mago pode escolher qualquer quantidade de pessoas, sejam aliados ou não, desde que estejam dentro do raio de ação da magia.

A outra dimensão pode ter o nome e o aspecto que o mago quiser. Pode ser desde uma infinita escuridão cósmica, até verdejantes campos de pomares. Enquanto estiverem nesta dimensão, o mago poderá escolher 3 efeitos abaixo para afetarem todos os envolvidos:

-Todos aliados do mago e ele próprio podem voar.
-Todos aliados do mago e ele próprio recebem +4 IA +4 ID +3 AM +3 DM.
-Todos aliados do mago e ele próprio sofrem apenas metade de qualquer dano.
-Todos aliados do mago e ele próprio recebem um bônus de PF & PM de 2/nv.
-Todos aliados do mago e ele próprio ganham o dobro de experiência.
-Todos inimigos do mago sofrem o dobro de todos os tipos de dano.
-Todos inimigos do mago têm -5 IA -5 ID -2 Def Mag.
-Todos inimigos do mago se movem com metade da velocidade.
- Todos inimigos do mago devem ficar o 1° minuto sem jogar.
-Todos inimigos do mago já entram com um dano de 1d100.

Uma vez escolhida nome, forma e características da dimensão, ela não poderá ser alterada. Toda vez que o mago conjurar esta magia novamente, a mesma dimensão será criada. Os PM gastos com esta magia não poderão ser restaurados de dentro da dimensão. Esta magia pode ser usada apenas 1 vez por semana.

COPIAR CRIATURA

Custo: 4/nv do alvo **Duração:** 2d12 min

Alcance: 10 m **Concentração:** 4 min

Escola: Clássica

O mago é capaz de gerar um perfeito clone de uma criatura que estejam presentes e possuam até 5 níveis acima do seu. A cópia terá a mesma personalidade, habilidades e atributos da criatura copiada. O clone ficará sob total controle do lançador da magia. Ao fim da duração da magia, a cópia desaparecerá. O mago só poderá copiar 1 criatura por vez.

“Esta batalha está muito entediante... Vou tornar as coisas mais interessantes para que eu possa apenas assistir um combate mais justo...”
-Dragão do Casba

EXERCITO ARCANO

Custo: Ver Abaixo **Duração:** Imediata

Alcance: 100 **Concentração:** 2 h

Escola: Clássica/Invocações

Esta poderosíssima magia é capaz de criar um exército inteiro para combater em nome do mago. Esta habilidade conjura 1d4 tropas de tipos aleatórios de nível igual ao do usuário. As tropas permanecem em combate até serem destruídas ou até o fim da guerra. O custo da magia é de 4 ações mágicas. (Ver Regrars Complementares de Guerra).

“Uma legião de hobgoblins surgiu diante de mim, invocado por um dos magos de Sâmus. Então logo pensei: Droga! Isto vai demorar uma eternidade!”
-Cássius, Ex-Lider das Tropas de Gerum

ÚLTIMA PALAVRA

Custo: 9/nv **Duração:** Inst/3d8 min

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica

O mago dá um alto grito que silencia e pasma tudo e todos a sua volta. O mago pode, inclusive, usar esta magia durante o turno de um adversário para anular uma magia ou um ataque que já havia sido anunciado. Se o fizer desta forma, deve fazer antes dos resultados da ação do oponente serem calculados. Após o grito, o mago deverá escolher até 3 aliados. Durante o período de duração da magia, nenhum ataque ou magia poderão ser executados contra o mago ou seus aliados escolhidos. O mago e seus aliados poderão usar habilidades como se tivessem +20% de seus níveis, e estas custam apenas 50% dos PM para serem executadas. O IA de todos se amplia em +3 e o dano em mais 2d20 de dano. Após o período de duração da magia, o mago e todos os seus aliados tem seus PM e PF reduzidos a 1 e ficarão 1d4 minutos fadigados. O usuário ganha 50% da EXP ganha pelas criatura.

“A guerra se encaminhava para seu desfecho... e de todas as últimas palavras de Sâmus, esta era a única que eu não queria ouvir...”
-Rei Garamond, Ne época, Lider das Tropas de Biatros.

MAGIA DIVINA



A Magia Divina é uma dádiva. Acredita-se que os feitiços e encantamentos descritos no Caminho da Magia Divina são, de certa forma, uma intervenção divina no mundo. É a forma do bem mostrar sua ira contra o mal. Este tipo de magia é caminho seguido por Clérigos e Paladinos e que são uma recompensa por sua devoção e fé.

As magias divinas são bem amplas, e seus efeitos normalmente estão relacionados a vida, a fé e a proteção. Das magias descritas por este caminho, podemos encontrar desde poderosas magias de cura até eficazes maldições. Os círculos da magia divina, assim como a arcana, são divididos em 10, mas poucos sacerdotes e pontífices conseguiram atingir esta graça.

As Escolas da Magia Divina estão divididas em Escola da Fé, Escola de Pregação e Escola Necromântica. As magias da Escola de fé normalmente estão relacionadas a cura, proteção e bênçãos. Já as magias da Escola de Pregação estão relacionadas às palavras de Deus, submetendo e subjugando seus alvos aos Seus mandamentos. E por fim, as magias Necromânticas atuam na estreita linha que divide a vida da morte, trabalhando desde mortos-vivos até ressuscitações.

Clérigos e Paladinos! Vamos conhecer e dar graças as benção que nos forma concedidas!

1° CÍRCULO

ESCOLA DA FÉ

CURAR PEQUENOS FERIMENTOS

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fé

As magias de cura são uma das bases para a Escola da Fé, e este feitiço é a forma mais básica da manifestação da recuperação de ferimentos. O usuário é capaz de emanar uma energia curativa para regenerar um de seus companheiros. Esta energia é capaz de restaurar 1d8 PF do alvo +1 PF por nível do lançador. A fé emanada pelo lançador tende a causar uma sensação de bem estar no alvo.

OBS: Esta magia causa dano em mortos-vivos ao invés de restaura-los.

"A menor das boas ações tem grande valor aos olhos de Deus..."

-Patrono Mauthus

CAUSAR PEQUENOS FERIMENTOS

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Necromântica

Os usuários de magia divina também tem a autorização para causar danos em nome de Deus. Esta magia é uma inversão da Curar Pequenos ferimentos e ao invés de curar, fere o alvo. A energia emanada pelo lançador é capaz de causar 1d4 de dano ao alvo, +1 de dano para cada nível do lançador.

OBS: Esta magia não surte efeito em mortos-vivos.

"As mãos que restauram também sabem punir."

-Katherine, Clériga de Pólos

LUZ

Custo: 2 **Duração:** 1 min
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fé / Arcana

Esta magia emana uma quantidade de luz da ponta do dedo do mago, ou se ele preferir da palma da sua mão iluminando 10 metros à sua volta. Os efeitos da magia poderão ser contínuos, fazendo com que o mago consuma +2 PM a cada minuto adicional que mantiver seus efeitos.

"De todas as formas que a fé encontra para iluminar seu caminho, esta sem duvida é a mais eficaz!"

-Drake, Renegado do Clã dos Dragões

CIRCULO DE PROTEÇÃO

Custo: 2/nível **Duração:** 2d6 min
Alcance: 1 m/nível **Concentração:** Imediata
Escola: Fé

O usuário gera um círculo de energia no chão que envolve todos que estejam dentro da área de efeito, limitado a 10 metros de raio. Todos os aliados do clérigo que estiverem dentro do círculo receberão um bônus de +2 ID +1 DM. O círculo não se move junto com o lançador, e todos os aliados do lançador que estiverem dentro dele serão beneficiados mesmo que o lançador já não esteja mais dentro ou esteja morto.

"O Círculo não nos manterá vivos... Mas no manterá juntos!"

-Kain, Espada Reluzente

DETECTAR CARÁTER

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: Visão **Concentração:** Imediata
Escola: Fé / Celestial

O usuário consegue, através desta magia, detectar o exato caráter do alvo. O alvo pode tentar defender um teste de ataque mágico para evitar o efeito. Se falhar, o mestre deverá imediatamente revelar o caráter do alvo ao jogador.

"Que tal pararmos com o jogo de máscaras e revelarmos quem realmente somos..."

-Lord Caos

RETARDAR VENENOS

Custo: 1/nv **Duração:** 3d20 min
Alcance: Toque **Concentração:** Imediata
Escola: Fé

Através desta técnica, o clérigo é capaz de retardar os efeitos provocados por um envenenamento. A ideia é que o alvo ganhe algum tempo até que possa se curar.

"Todas as vidas um dia culminarão na morte. Tudo se resume a tentar ganhar tempo!"

-Lord Caos

ARMADURA DE FÉ

Custo: 1/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: O Clérigo **Concentração:** Imediata
Escola: Fé

Cria-se uma armadura espiritual que envolve o corpo do lançador da magia. O equipamento não pesa, mas proporciona um bônus de +3 em seu ID. Durante o período de duração da magia, o devoto ficará envolvido por esta translúcida armadura. Esta magia não é cumulativa com outros efeitos que aumentam o ID do alvo.

"Nenhum material é tão resistente quanto a fé!"

-Sun, Líder da Ordem do Unicórnio

ABENÇOAR

Custo: 1/nv **Duração:** 1 dia
Alcance: 1 m **Concentração:** 10 min
Escola: Fé

Esta magia permite ao devoto abençoar um objeto. Armas abençoadas causam +1 de dano e recebem +1 IA até o fim do dia. Espadas abençoadas podem ser usadas por Paladinos. Armas sem ponta ou corte podem ser usadas por Clérigos e Druidas. Além disso, com esta magia é possível criar água benta. Armas já encantadas não terão ganhos em dano e IA.

ESCOLA NECROMÂNTICA

NECRO-RESTAURAÇÃO LEVE

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: Toque **Concentração:** Imediata
Escola: Necromântica

Esta magia é capaz de curar pequenos ferimentos em mortos-vivos. Os Necromantes e Clérigos utilizam deste feitiço para restaurar seus mortos-vivos protetores. A magia é capaz de restaurar 1d12 PF de qualquer morto-vivo, +2 para cada um dos níveis do lançador.

OBS: Esta magia apenas surte efeito em Mortos-Vivos.

"Porque os mortos também se machucam!"

-Kimio, Exímio Necromante do Reino

AÇOITAR OS FRACOS

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Necromântica / Demoníaca

Esta magia é capaz de causar ao alvo a sensação de ser açoitado por um chicote. A magia só atingirá o oponente, se este se apresentar mais fraco, com menos de 25% do total de PF. O feitiço é capaz de causar 1d4 de dano para cada um dos níveis do devoto.

"A ponta do chicote estrala mais alto nas costas dos que estão caídos..."

-Siegfrid, Capitão do Lótus Escarlate

CASTIGO

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Necromântica

O lançador é capaz de causar danos diretos à carne do alvo. A magia é capaz de causar 1d4 de dano + 1 de dano para cada nível do lançador aos PF do alvo.

OBS: Esta magia não surte efeito em Mortos-Vivos.

"A doutrina divina é plena e benevolente. Mas também é bastante severa."

-Galátos, Heitor da Escola Pilares do Mundo

REGENERAÇÃO SIMPLES

Custo:2/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

O alvo desta magia passa a ter seus ferimentos regenerados gradualmente a magia restaura 1 PF por nível do lançador por 1d6 minutos.

PRESSENTIR MORTOS-VIVOS

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 5 m/nível **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Com esta magia, o devoto é capaz de pressentir a presença de mortos-vivos dentro do raio de ação da magia. O mestre deve trazer as seguintes informações: Se há, ou não, mortos-vivos na área; A quantidade aproximada destas criaturas na área; Aproximadamente, o poder das criaturas na área. O mestre não deve identificar o tipo de morto-vivo, bem como seus atributos, níveis, etc...

"Pressenti-los é o primeiro passo para entende-los!"

-Kiros, Governante de Belladona

LAPSO DE SOBREVIDA

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4

Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Com esta magia, o usuário usa por um pequeno espaço de tempo a energia que controla a vida e a morte. O alvo da magia deve ser um ser morto a menos de um dia. Após a realização da magia, o alvo se levanta com 50% de seus PF, e pode permanecer vivo por 2d4 minutos. Se morrer nesta forma pelo término de duração da magia, o usuário não perderá atributos básicos por morte. No entanto, se tiver seus PF reduzidos a 0 dentro do período de duração, sofrerá a penalidade normalmente. A morte de seres no intervalo desta magia não concede experiência.

"Levante-se, irmão! E lute ao meu lado uma vez mais!"

-Sun, Líder da Ordem do Unicórnio

DOR PÚTRIDA

Custo: 1/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Esta magia foi desenvolvida por estudiosos de mortos-vivos a fim de causar-lhes dano. A magia emana uma onda negra capaz de causar capaz de disparar micro-esferas de luz causando dano a estas criaturas. Cada esfera causa 1d4 de dano e o lançador pode emanar até 1 por nível.

"Os mortos são tão frágeis quanto os vivos. Só que possuem fraquezas diferentes."

-Valerian, Renomado Necromante

ORC ZUMBI

Custo: 2/nível **Duração:** 1 dia

Alcance: 20 m **Concentração:** 10 min

Escola: Necromântica

Embora a magia tenha esse nome, seus efeitos não se restringem apenas a Orcs, podendo ser usada em goblins e kobolds também. O usuário pode fazer levantar um corpo morto de alguma criatura destas raças de nível inferior ao seu. Durante o período de duração da magia, a criatura se comportará como fiel morto-vivo de seu mestre. Após o fim da magia, o corpo volta a se tornar morto. A criatura não pode lançar magias e se comportará como um perfeito zumbi. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura.

"Em vida era uma coisa fétida e doentia... Em morte, não mudou muito."

-Lord Caos

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRA DE BRAVURA

Custo: 1/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Palavras encorajadoras são desferidas através desta pregação, elevando o espirito de bravura e valentia. O alvo desta magia tem sua CORAGEM aumentada em +30 e seu I.A. aumentado em +1, tornando-se mais destemido e impetuoso. Estes efeitos não são cumulativos e podem ultrapassar os limites de poder.

"A coragem é um elemento que pode ser produzido!"

-Abdala, Curandeiro de Gerum

PALAVRA DE BENÇÃO

Custo: 1/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Palavras de fé são proferidas nesta pregação, fazendo com que o alvo receba um bônus de +1 IA +1 ID. Enquanto estiverem sobe efeito desta magia, suas armas são equivalentes a armas mágicas de nível 3. Os bônus cessam após o período de duração. Esta magia não é cumulativa com outras que melhoram IA & ID.

PALAVRA DE SUPERAÇÃO

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Através desta pregação, palavras de obstinação e superação são proferidas. O alvo da pregação sofrerá 20% menos dano por ataques físicos e mágicos durante o período de duração. Os efeitos desta magia não são cumulativos.

"Coloque armas nas mãos de seus homens e terá soldados. Coloque um propósito em seus corações e terá valentes guerreiros!"

-Guy, Orador Errante

PALAVRA DE RESISTÊNCIA

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de conhecimento e resistência à magia. O alvo desta magia recebe um bônus de +3 de DM pelo período de duração da magia. Os efeitos não são cumulativos.

"A Fé conhece caminhos para se auto preservar."

-Willy Albion, Chefe da Igreja de Monark

PALAVRA DE DOR

Custo: 1/ nv **Duração:** Imediata

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Palavras de tormenta e dor são proferidas através desta pregação. A magia causa 1d8 de dano e adicionalmente 1d12 de dano ao alvo para cada 3 níveis completos do lançador.

"Palavras podem ferir mais profundamente do que lanças..."

-Garamond II, Rei de Gerum

PALAVRA DOS ANIMAIS

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Através desta pregação, palavras de conforto e compreensão poderão ecoar dentro do coração de animais e bestas. O lançador não terá qualquer influência ou controle sobre os animais, mas estes poderão ouvir e entender o que está querendo dizer. Esta magia não melhora a capacidade cognitiva do animal/alvo, mas o faz perceber instintivamente as intenções do lançador.

"Os animais possuem corações livres de maldade. Isto os faz melhores ouvintes do que as criaturas supostamente racionais."

-Allandra, Governante de Flint

2° CÍRCULO

ESCOLA DA FÉ

DOR DOS JUSTOS

Custo: 2/X **Duração:** Imediata

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé / Celestial

Esta magia faz parte da Doutrina dos Justos. Trata-se de uma arte que visa causar dano proporcional a força do alvo e não à força do lançador. Com esta magia, o devoto gera uma energia que queima o alvo de dentro para fora causando um dano equivalente ao seu poder. A energia é capaz de causar 1d4 de dano para cada um dos níveis do alvo. O custo para executar a magia é de 2 PM x X, sendo X o nível do alvo.

"É como dizem por aí: Deus dá o frio conforme o cobertor..."

-John Temmer, Governante de Costa do Sol

CÍRCULOS DE PROTEÇÃO ELEMENTAL

Custo: 1/nv/círculo **Duração:** 2d8 min

Alcance: 15 m **Concentração:** 1 min

Escola: Fé

O devoto é capaz de gerar um círculo em volta do alvo que o protegerá contra um elemental básico. O elemental deverá ser escolhido pelo usuário da magia. Através desta magia, é possível proteger alvos aos elementos: Fogo, Agua, Terra ou Ar. O usuário pode conjurar 1 círculo adicional a cada 3 níveis completos que possua. O círculo tem 1 metro exato, e enquanto ficarem dentro deste círculo, os alvos ficarão protegidos. Mesmo que saiam do círculo, este permanecerá lá até o fim da duração para que alguém ocupe este espaço. Os que estiverem dentro dos círculos não poderão ser alvos de magia do elemental escolhido e não sofrerão dano pelo elemental escolhido, mesmo que pelo intermédio de armas.

"Se existe apenas um Deus... Ou se o planeta inteiro o é, não faz diferença. O que importa é que tudo está ligado a uma coisa só."

-Magna, Líder da Vila de Mystic

TOQUE RESTAURADOR

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

Esta magia permite que o devoto toque a cabeça de um alvo e restaure significativas quantidades de seus PF. A magia é capaz de restaurar 1d8 PF para cada um dos níveis do lançador. Esta magia pode também ser usada para causar danos a mortos-vivos. Se o fizer, é necessário fazer um teste de ataque desarmado para tocar o alvo. Se for bem sucedido, a vítima poderá submeter-se a um teste de Ataque Mágico para defender-se.

OBS: Esta magia causa dano a mortos-vivos, ao invés de restaurá-los.

DETECTAR ANIMAIS E VEGETAIS

Custo: 1/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 100 m/nv **Concentração:** 1 min

Escola: Fé

Esta magia é capaz de detectar alguma espécie de animal, vegetal ou criatura dentro do raio de ação da magia. O devoto deve nomear a espécie que quer encontrar, e o MJ deverá dizer se há, ou não, na área. O mestre deverá revelar quantos seres ou plantas desta espécie existem na área e qual a localização de cada um. Para fornecer estes dados, o MJ deverá levar em consideração o terreno em que o lançador se encontra, a raridade da espécie escolhida e o tamanho do raio de ação da magia.

O MJ não deverá revelar nenhum dado da criatura, como nível, nome ou atributos. O usuário não poderá nomear um ser específico, como algum monstro único ou alguém que já conheça. Por exemplo: O usuário poderá nomear Humanos, Elfos, Cães, Cavalos... Mas não poderá determinar classe ou nome para sua detecção.

"Mestre... Posso usar esta magia para localizar Califesto? Ele é uma raça única!"

"Meu filho, a linha de magias divinas não comtempla técnicas de suicídio..."

-Gilbert e seu aprendiz, Hugo.

BENÇÃO PERICIAL

Custo: 1/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

O alvo desta magia receberá uma ajuda divina para enfrentar seus desafios. Temporariamente, o alvo receberá um bônus de +10 em todos os atributos básicos apenas para efeito de testes. Esta magia não surte efeito em testes de leitura de pergaminhos.

PROTEÇÃO CONTRA O MAL

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

Todos no raio de ação da magia recebem +1 IA +1 ID +1 AM e DM para combater seres de caráteres malignos. Esta magia só surte efeito em seres de caráteres benignos ou neutros e não é cumulativa com ela mesmo.

"O mal é apenas um conceito, mas ele sempre é personificado..."

-Gramond, sobre Califesto.

SENTIR ENERGIA

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m/nível **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

Através desta magia, o usuário poderá sentir a energia de todos que estiverem no raio da magia. As seguintes informações devem ser reveladas: Se a energia é boa, má ou neutra; O poder aproximado de cada um que se sente a energia; Que tipo de magias usa; Se é inteligente ou não; Outros dados que o MJ queira complementar. O usuário também é capaz de memorizar a energia sentida. Com isso, se ele sentir a energia novamente de um ser que já sentiu antes, estes serão reconhecidos com exatidão.

INVOCAR FADA COMPANHEIRA

Custo: 2/nível **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** 10 min

Escola: Fé

Através desta magia, o usuário pode conjurar uma fada celestial que terá uma relação de servo/senhor com quem a invocou. Esta magia se equivale a um Gerar Familiar dos círculos de Magia Arcana. No entanto, para todos os caráteres são invocadas apenas fadas. A única coisa que varia de acordo com o caráter de quem invoca é o caráter e a cor da fada invocada.

O conjurador é capaz de invocar uma fada com um nível equivalente a metade de seu nível atual. Esta terá exatamente o mesmo caráter que o seu. Todas as fadas são capazes de voar, combater, executar tarefas, comunicar-se no idioma nativo de quem a invocou, e lançar magias como um paladino. Fadas podem usar apenas adagas, e possuem de 20 a 40 de força. Ao morrer, as fadas não perdem atributos básicos. No entanto, cada fada pode ser revivida apenas uma vez. Toda vez que uma fada morrer permanentemente, o seu conjurador perde permanentemente 1 PF & PM para cada 2 níveis da fada. Apenas uma fada pode ser invocada desta maneira.

ESCOLA NECROMÂNTICA

IDENTIFICAR MORTOS VIVOS

Custo: 3 **Duração:** Imediata

Alcance: Visão **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Esta magia torna o devoto capaz de identificar com exatidão que tipos de mortos-vivos está enfrentando. Ao usar esta técnica, o mestre deve revelar informações de todos os mortos-vivos que estiverem ao alcance da visão do usuário. Isto inclui: Tipo, Nível, Habilidades, Fraquezas, e quaisquer outros atributos de combate que o jogador queira saber.

"Ahhh... Um Carniçal! Mas que belos olhos você tem! E que pele macia!"

-Eureka, O Alquimista de Gerum.

EMBALSAMAR

Custo: 3 ou 5 **Duração:** Variável

Alcance: Toque **Concentração:** 10 min

Escola: Necromântica / Encantamentos

Este encanto necromântico consegue preserva um corpo morto, evitando que este entre em estado de putrefação. A ideia é evitar que o corpo se deteriore para posteriormente possa ser utilizado. Esta magia não pode ser usada em seres ainda vivos, nem em mortos-vivos. Enquanto o encantamento estiver ativo, o corpo não sofrerá danos com o passar do tempo. O custo da magia é de 3 PM para corpos com o tamanho de um humanoide, e 5 para corpos maiores que isso. Os PM gastos nesta magia ficam presos até que o encantamento seja desfeito. Esta magia dispensa testes de Ataque Mágico.

"Não te preocupes, meu irmão... Só preciso de mais tempo e encontraremos uma solução."

-Sun, para o corpo morto de Kain.

FORÇA PROFANA

Custo: 2/nível **Duração:** 30 min

Alcance: Toque **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Esta arte necromântica permite ao usuário melhorar a capacidade de combate de um morto-vivo. O alvo da magia tem seus atributos básicos aprimorados em +10. Além disso, a criatura recebe um bônus de +1 IA, +1 ID e +3 PF para cada 4 níveis do lançador da magia, limitado a +4 IA e ID.

OBS: Esta magia só surte efeito sobre mortos-vivos.

"Ao fim de toda guerra, só restarão os mortos. Por isso, é sempre bom ter alguns do nosso lado!"

-Kimio, Sobre a Guerra dos Monstros.

VITALIDADE AMPLIADA

Custo: 2/nível **Duração:** 2d8 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Através desta magia, o usuário é capaz de fortalecer a carne do alvo. Isto irá lhe garantir um vigor adicional temporário, aumentando seu total de PF. A magia confere ao alvo um adicional de 3 PF temporários para cada um dos níveis do usuário. Ao fim da duração, os PF serão subtraídos do alvo e, se este chegar a 0 PF, morrerá.

CONVERSAR COM MORTOS

Custo: 2/nv **Duração:** 5 min

Alcance: 1 m **Concentração:** 3 min

Escola: Necromântica

Esta técnica permite que o usuário se comunique com uma alma que ainda esteja vinculada com um corpo morto. Para que a magia funcione, o corpo não pode estar putrefado. Isto se deve ao fato de que os corpos que não são mais passíveis de ressurreição se desvinculam de suas almas. O usuário poderá conversar com o alvo pelo período de duração da magia, mas não exerce qualquer influência ou controle sobre ele, nem ao menos o obrigando a dar ou não respostas. Esta magia dispensa testes de Ataque Mágico.

"É bom ter conversas com alguém que não implora por sua vida..."

-Califesto

PUTREFAR

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

O devoto estende o braço para frente e depois fecha a mão, anunciando a putrefação da carne do alvo. A magia causa 2d12+2 PF de dano ao alvo.

OBS: Esta magia não causa dano em Mortos-Vivos.

"E o Bárbaro demorou em perceber que o cheiro de carne podre vinha de si mesmo..."

-Contos sobre as vítimas de Axelrock.

NECRO-KARMA

Custo: 1/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Através desta técnica, o mago é capaz de extrair parte da essência que mantém a parte

viva de um morto-vivo e transformá-la em karma. A magia só pode ser usada em mortos vivos. A magia causa 1d4 de dano para cada um dos níveis do clérigo. No entanto, o devoto é capaz de restaurar uma quantidade de PM equivalente ao dano causado. Esta magia pode ser usada apenas uma vez por dia contra cada morto-vivo.

"Ele usa os mortos para continuar vivo..."

-Janine D'akar, sobre Kimio

ESFERA VAMPÍRICA

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica / Demoníaca

Através desta técnica, o mago é capaz emanar uma esfera vermelha e reluzente que, ao atingir o alvo, transfere parte de sua vida para o seu lançador. A esfera é capaz de causar 2d12 de dano +2 para cada um dos níveis do lançador. No entanto, todo o dano causado ao alvo é revertido em recuperação de PF para o lançador da esfera.

"Uma excelente escolha quando ferir e curar são opções igualmente atrativas..."

-Vincent, Governante de Luna

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRA DE PURIFICAÇÃO

Custo: 1/nv **Duração:** 5 min

Alcance: Toque **Concentração:** 2 min

Escola: Pregação

Esta pregação pronuncia palavras de pureza e limpeza. Com uma mão sobre o alvo e outra erguida aos céus, o devoto é capaz de purificar líquidos, alimentos e até mesmo remover venenos não-mágicos de um ser vivo. Líquidos envenenados, poções de veneno, agua poluída, se tornam a mais límpida e pura água. Alimentos estragados, envenenados ou intoxicados se tornam comestíveis novamente. Nestes casos, o devoto pode purificar até 10 Kg ou L de alimentos ou líquidos.

"A verdadeira fé é capaz de purificar até mesmo as formas mais impuras."

-Sun, Líder da Ordem do Unicórnio

PALAVRA DE PAVOR

Custo: 2/nv **Duração:** 1d6 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação / Demoníaca

Palavras de horror e temor são sonoramente proferidas através desta pregação. O alvo desta magia irá sentir um profundo medo e desespero. Se o alvo for atingido pelo ataque mágico, deverá fazer 2 testes de CORAGEM. Se falhar em um deles, o alvo fugirá de medo por 1d6 minutos. Para a magia funcionar, o alvo não pode possuir um nível mais elevado que o usuário.

"O Medo pode ter um importante valor quando precisamos poupar algumas vidas."

-Percival, Líder Militar de Gerum

PALAVRA DE FORÇA

Custo: 1/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação irá aclamar palavras dos campeões e de superação física. Através desta pregação, o alvo receberá um bônus de +10 de FORÇA e +1d12 de dano pelo período de duração da magia.

PALAVRA DE FRATERNIDADE

Custo: 1/nível **Duração:** Instantânea

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de irmandade e companheirismo. Estas palavras são capazes de redirecionar um dano que seria causado a um alvo para o devoto. A magia deve ser usada no momento em que o ataque ou situação tenha sido anunciado, mas antes que os testes de acerto tenham sido realizados. Ou seja, a magia pode ser usada fora da vez do usuário instantaneamente, mas este perderá sua próxima vez de jogar.

"No calor da batalha somos todos iguais... Tornamo-nos todos irmãos!"

-Garamond II, Rei de Gerum

PALAVRA DE RESTAURAÇÃO

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** 2 min

Escola: Pregação

Através desta pregação, o alvo pode ouvir palavras de solidariedade e cura. Com esta magia, o devoto é capaz de restaurar 1d12 PF do alvo para cada um dos níveis do alvo.

OBS: Esta magia causa dano em mortos-vivos ao invés de restaurá-los.

PALAVRA DE DOAÇÃO

Custo: 1/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação transmite palavras de conforto e caridade. Através desta técnica, o usuário pode transferir temporariamente qualquer quantidade de PF para o alvo. Ao usar a magia, imediatamente o alvo restaura aquela quantidade e o usuário perde aquela quantidade. O alvo da magia não pode ser o próprio mago. O usuário não pode doar mais PF do que tem atualmente. Não podem ser gastos mais do que 50% do total de PF do usuário desta maneira.

OBS: Esta magia não pode ser usada em mortos-vivos.

"Minha vida é um recurso escasso e valioso demais para que a doe para meus aliados."

-Axelrock, O Clérigo Traiçoeiro.

3° CÍRCULO

ESCOLA DA FÉ

CONTATO COM TALAHÁ

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 2 min

Escola: Fé / Invocações

Esta poderosa invocação contata Talahá, uma entidade responsável por trocas e barganhas. Com um lapso de aparecimento de Talahá, o usuário e um alvo qualquer trocam de PF e PM. Ambos não podem ficar com mais PF e PM que os seus respectivos totais. Alvos de nível superior ao do usuário podem instantaneamente evitar a magia sem necessidade de um teste de Ataque Mágico. Esta invocação é pré-requisito para diversos rituais.

"Concessões não foram feitas para os humanos. A barganha é quase uma opção inata."

-Lillith

CAUSAR FERIMENTOS MODERADOS

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

Esta é uma versão mais poderosas do Causar Leves Ferimentos. Com esta magia, o devoto é capaz de causar um dano de 2d20 PF + 2 PF por nível do lançador em algum alvo.

OBS: Esta magia não surte efeito em mortos-vivos.

"Até mesmo o seu Deus homologa a violência!"

-Demoon, Embaixador de Arkanum

ENCANTAR VS X

Custo: 4 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** 30 min

Escola: Fé / Encantamentos

Este encanto é capaz de tornar armas, armaduras, elmos e escudos mais efetivas contra uma determinada raça de criaturas. O devoto deverá escolher a raça e o bônus que pretende receber, e estes variarão de acordo com seu nível. A cada 5 níveis, o usuário pode escolher uma opção entre: +1 IA, +1 ID ou +1d10 de dano. Por Exemplo: Uma arma criada por um devoto nível 13 poderá ser +2 IA +1d10 de dano.

O custo para executar o encantamento é de 4 + X, sendo X igual a 4 vezes a quantidade de opções feitas pelo devoto. Ou seja, no exemplo, o custo seria 4 + 3. Os PM gastos nesta magia ficam armazenados no equipamento até que este seja destruído ou o encantamento desfeito. O usuário pode manter até 2 armas encantadas desta forma e estas estão limitadas a até 4 opções. O encantamento é cumulativo com outros encantamentos, mas não consigo mesmo. Ou seja, não se pode encantar armas que já estejam encantadas VS algum tipo de inimigo. O usuário não pode escolher raças padrão, como humanos e elfos.

"Chamem os anciões! Precisamos de melhores armas para combater a ameaça Troll!"

-Allandra, Líder da Cidade Élfica de Flint

FÉ PRÓPRIA

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

Esta magia faz com que uma arma passe a flutuar e atacar sozinha como se estivesse sendo segurada pelo usuário. A arma ataca como se tivesse o IA do usuário e causa o mesmo dano. Se um oponente atacar a arma, ela terá o mesmo ID do usuário. Se um ataque for bem sucedido contra a arma, esta cairá ao chão, voltando a erguer em 2 minutos. Ao término da duração da magia, a arma cairá e ficará inativa. A EXP ganha com mortes pela arma serão atribuídas ao lançador da magia.

"Estou entediado, vou para o convés... Minhas espadas me representarão neste árduo combate contra ti..."

-Siegfried, Capitão do Lótus Escarlate

VAPORES CURATIVOS

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé / Elementais

Esta poderosa magia de cura gera ventos revigorantes que tocam os rostos dos aliados do devoto. Todos os aliados (Limitados a 10) e companheiros na área de efeito restauram 1d20 PF + 2 PF para cada um dos níveis do usuário.

OBS: Esta magia pode ser usada para atingir mortos-vivos, atingindo todos na área de efeito(Limitados a 10). Mas, se o fizer, a magia não poderá restaurar os aliados.

DISSIPAR MAGIA

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé / Arcana (Clássica)

Trata-se de uma magia extremamente poderosa de anulação de outras magias. Através deste feitiço, o mago é capaz de extinguir quaisquer outros efeitos desencadeados por armas mágicas, magias de magos com até o dobro de seu nível e poções mágicas de vários tipos, inclusive poções. Esta magia não é capaz de remover encantamentos, desfazer itens mágicos, remover maldições e nem desfazer efeitos permanentes de poções. A magia é muito utilizada para desfazer petrificações, paralisia, veneno arcano, sono, confusão, enfraquecimento, efeitos debilitadores, etc...

"Às vezes fazer dá menos trabalho do que desfazer!"

-Rubio, Renomado Ferreiro de Baldrok

AMALDIÇOAR EQUIPAMENTO

Custo: 2 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** 30 min

Escola: Fé / Encantamentos

Esta é a maldição mais comum conhecida dentre os clérigos. O usuário pode fazer com que alguém que use algum equipamento não possa larga-lo ou retirá-lo sem um Remover Maldições. Adicionalmente, se quiser, o devoto pode atribuir alguma

penalidade ao equipamento. A penalidade e o Remover Maldições necessário para largar o equipamento irão variar com o nível do lançador da maldição. Segue abaixo uma lista de penalidades e remoções:

Nível	IA ou	ID	Remoção
1 – 8	0 a -1	0 a -1	RM 1*
9 – 20	-2	-2	RM 2*
21 – 35	-4	-4	RM 3*
36 +	-6	-6	RM 4*

* O número que acompanha o "RM" indica qual Remover Maldições é necessário para remover o equipamento. As penalidades permitidas são até aquele número, ficando a critério do devoto a quantidade exata de penalidades a ser atribuída. Este encantamento pode ser facilmente combinado com outros encantamentos. O custo do encantamento é de 3 + X, sendo X o valor absoluto da penalidade, de 0 a 6. Os PM gastos nesta magia ficarão armazenados na arma até que a maldição seja removida.

"Às vezes é difícil nos desapegarmos de nossos equipamentos mágicos! Principalmente se ele estiver amaldiçoado..."

-John Temmer, Governante de Costa do Sol

CURAR FERIMENTOS MODERADOS

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Esta é uma versão mais poderosas do Curar Leves Ferimentos. Com esta magia, o devoto é capaz de restaurar até 2d20 PF + 4 PF por nível do lançador em algum alvo.

OBS: Esta magia causa dano em mortos-vivos, ao invés de restaurá-los.

ESCOLA NECROMÂNTICA

GERAR ESQUELETOS

Custo: 10 + X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 10 min

Escola: Necromântica / Encantamentos

Este é outro encanto bastante conhecido da necromancia. É necessário ossos de um corpo de humanóide completo, ou quase completo, para executar a magia. O criador pode gerar um esqueleto com qualquer nível limitado a seu próprio nível, arredondado para cima. A criatura servirá para um único propósito: Atacar os oponentes do usuário e proteger bens do usuário. Esqueletos são menos resistentes que zumbis, mas podem reerguer-se algumas vezes. Além disso, podem usar armas, mas não podem executar tarefas corriqueiras. O devoto, inclusive, pode dar comandos de animação do esqueleto, uma vez que alguma coisa acontece. Por exemplo: Quando alguém tocar algum objeto, ou quando alguém entrar em uma sala...

Os atributos do esqueleto devem ser determinados pelo MJ baseado em seu nível. Os ossos usados não influenciam os atributos. O custo da magia é de 10 + X, sendo X o nível do esqueleto gerado. Os PM gastos em X deverão ficar armazenados no encantamento até que ele seja desfeito ou a criatura morra. Esqueletos não podem e não precisam ser revividos. Se seus PF chegarem a 0, eles poderão reerguer-se com 50% de chance. Se falhar, este morrerá e será necessário refazer o encanto, desde que os ossos ainda estejam em bom estado. Esqueletos não evoluem. Seu usuário ganha apenas 70% do total de EXP ganha pelo morto-vivo.

"Eles podem reaparecer com o fêmur e a tíbia invertidos... Mas eles sempre reaparecem!"

-Valerian, Renomado Necromante

VELA DOS VIVOS

Custo: 6 **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 15 min

Escola: Necromântica / Encantamentos

Este encanto pode ser feito sobre uma vela comum. Enquanto a vela estiver acesa, nenhum morto-vivo poderá se aproximar da luz emitida por ela. O devoto pode encantar apenas velas, e de tamanhos comuns. Uma vez realizado o encanto, os PM do usuário ficarão presos na vela até que ela seja completamente consumida. Uma vela comum demora cerca de 3d20 minutos para ser consumida por inteiro e emite uma luz que cobre uma área de 5 a 7

metros. O usuário pode manter encantado apenas uma vela por vez.

"Enquanto houver luz, ainda haverá esperança..."

-Sobreviventes da Cidade de Belladona

CONTROLAR MORTOS-VIVOS

Custo: X + Y **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica / Encantamentos

Este é um dos encantamentos mais versáteis da escola necromântica. Com esta técnica, o devoto é capaz de controlar algum morto-vivo, inteligente ou não, de nível inferior ao seu. O custo da magia é de X + Y, sendo X igual 2 PM para cada um dos níveis do lançador e Y igual a 1 PM para cada um dos níveis do alvo. O encantamento ficará vigente até que seja quebrado ou desfeito, fazendo com que os PM gastos em Y fiquem presos no alvo. À partir do nível 20, o devoto será capaz de controlar mais de um alvo simultaneamente. Para isso, o custo de X reduzirá para 1 PM para cada um de seus níveis, e o de Y será igual a soma dos níveis dos mortos-vivos envolvidos. A partir do nível 35, o devoto poderá controlar uma quantidade massiva de mortos-vivos, pagando apenas o custo de Y de cada um de seus alvos. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura.

"Mãeeeê, manda o Kimio parar! Ele tá roubando meus zumbis denovo!!"

-Briga entre os irmãos Kiros e Kimio.

GERAR ZUMBIS

Custo: 8 + X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 15 min

Escola: Necromântica / Encantamentos

Este é um encanto dos mais tradicionais e procurados dentro da necromancia. Ele permite que o usuário crie e mantenha seu próprio zumbi. Algum corpo de um humanóide morto deve ser usado como matéria prima do encantamento. O criador pode gerar um zumbi com qualquer nível limitado 3 níveis a menos do que seu próprio nível, arredondado para cima. A criatura seguirá comandos simples de até 10 palavras, e estes comandos poderão ser alterados apenas uma vez ao dia. Zumbis podem executar tarefas corriqueiras que não exijam grande perícia.

Os atributos do zumbi devem ser determinados pelo MJ baseado em seu nível. A qualidade do corpo usado também pode ter alguma influência em seus atributos. O custo da magia é de 8 + X, sendo X o nível do zumbi gerado. Os PM gastos em X deverão ficar armazenados no encantamento até que ele seja desfeito ou a criatura morra. Zumbis não podem e não precisam ser revividos. Se seus PF chegarem a 0, este morrerá e será necessário refazer o encanto, desde que o corpo ainda tenha condições de se levantar. Zumbis não evoluem e não usam armas, seu usuário ganha 100% da EXP adquirida por ele.

"Conheça meu amigo! Você verá que muito em breve também se tornarão amigos!"

-Axelrock, Clérigo sobre seu zumbi

INVISIBILIDADE AOS MORTOS

Custo: 2/nv **Duração:** 3d6 min

Alcance: Visão **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Esta magia permite ao usuário ou qualquer alvo se tornar completamente invisível a mortos-vivos. Se o alvo atacar algum morto-vivo, torna-se visível novamente.

"Mestre... Mas esqueletos nem te mais olhos!"

-Aprendiz do Patronato Absista

PREVENIR A MORTE

Custo: 2/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: Visão **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Esta magia permite ao alvo evitar a morte no próximo dano fatal que receber durante a duração da magia. A próxima vez que seus PF forem reduzidos a 0, estes serão reduzidos a 1 ao invés disso. Esta magia só pode ser usada em combate.

"Ainda não, Garamond... Fique de pé! Você é importante demais para morrer agora!"

-Kimio para Garamond, Guerra dos Monstros.

ANTICURA

Custo: 5+X **Duração:** Instantânea

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Esta rápida magia é capaz de cancelar uma magia de restauração. Esta magia deve ser usada imediatamente após um alvo de alguma magia de restauração seja anunciada. O devoto pode usar esta técnica na vez de algum oponente, mas perderá sua próxima vez de jogar. O custo da magia é de 5 + X, sendo X o custo da magia utilizada.

"A fé abre caminhos, mas também sabe como obstruí-los!"

-Oleska, Mulher Cisne de Licantrópia

AURA DE TROLL

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

O mago passa a emanar uma aura verde que confere a si e a seus aliados uma capacidade regenerativa semelhante a dos Trolls. Durante o período de duração da magia os heróis afetados restaurarão 1 PF para cada um de seus respectivos níveis por minuto.

"Melhor do que apenas se proteger, é também proteger os que te protegem..."

-Gerrard, Ex- Líder do Clã dos Dragões

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRAS DA VERDADE

Custo: 1/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação emana palavras de sinceridade e verdade para os que estiverem em volta. Todos que estiverem no raio de ação da magia não poderão mentir em hipótese alguma.

"Preciso de algumas respostas..."

-Lord Caos, para Kain na Darkfalls

PALAVRAS DE JURAMENTO

Custo: 4 **Duração:** Imediata

Alcance: 3 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação/Encantamentos

Esta pregação profere palavras de compromisso e é capaz de selar um juramento entre duas criaturas. Esta magia deve ser usada para fazer um juramento de alguma conduta entre duas partes. A magia funciona como um encantamento, e mantem os PM do usuário presos até que o encantamento seja desfeito por ambas as partes ou quebrado. Nem mesmo dissipar magias ou remover maldições pode desfazer o encanto. A única forma de desfazer o encanto é ambas as partes livrarem um ao outro da jura. Se o juramento for quebrado, inclusive pelo próprio devoto, aquele que descumpriu a jura sofrerá 1d20 de dano para cada nível do lançador da magia.

"Isto é coisa de Elfo! Entre os anões estas práticas não são necessárias!"

-Delvar, Governante de Baldrok

PALAVRA DE ÉTER

Custo: 10 + X **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Através desta pregação, o devoto pronuncia palavras mágicas e místicas. Com esta técnica, o devoto é capaz de doar quaisquer quantidades de PM para um alvo limitado a 5 PM por nível do usuário. Os PM serão doados temporariamente e poderão ser restaurados posteriormente. Com esta técnica, o devoto é capaz de transferir parte de seu karma a seu companheiro.

PALAVRA DE REPARAÇÃO

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de restituição e remissão. O alvo da magia tem uma quantidade de PF restaurados igual ao último dano sofrido por ele. O dano deve ter sido sofrido nos últimos 10 minutos, e o alvo

não pode ter sido restaurado desde então. Esta magia só pode ser usada uma vez por combate.

"O que a lâmina efêmera do homem fez, Abadi pode desfazer!"

-Guy, Orador Errante

PALAVRA DE PAZ

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 5 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras pacificadoras e apaziguadoras. O alvo desta magia perde completamente a vontade de lutar e simplesmente vai embora. Se for atacado após isso, o efeito da magia se quebrará. O alvo da magia deve ter um nível inferior ao do lançador.

"Quando a espada do herói se trona um estorvo, ele pode deitá-la para que outro de coração valoroso possa erguê-la novamente..."

-Tristan, Herói Mítico do Reino de Gerum

PALAVRA DO DESMORONAMENTO

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 4 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação

Esta pregação aclama palavra de luz e fé capazes de imediatamente destruir um morto-vivo. Se for atingido pelo ataque mágico, o morto-vivo é instantaneamente destruído. O alvo desta pregação deve ter um nível inferior ao do lançador.

"Que se extirpe a vida de onde lá não deveria estar!"

-Aramir, O Último Dragão Sagrado

4° CÍRCULO

ESCOLA DA FÉ

ORIENTAÇÃO DIVINA

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: O Devoto **Concentração:** 1 min

Escola: Fé

O devoto realiza uma curta prece. Após isso, ele faz uma pergunta aos céus. Uma sensação proporcionada por uma resposta divina. O efeito prático desta magia é o MJ dizer ao jogador qual seria a melhor opção para a pergunta feita pelo personagem. Dependendo da pergunta, o MJ não precisa ser estritamente claro, podendo usar-se de parábolas ou metáforas. A ideia da magia é dar uma dica do que fazer para o personagem.

"Guarde seus conselhos para quem precisa deles!"

-Dragão do Casba

ALÍVIO DOS JUSTOS

Custo: 3/X **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé / Celestial

Esta magia faz parte de uma linha de magias que se baseia na força do alvo para ser executada. O Alívio dos Justos é capaz de restaurar até 1d6+2 PF para cada um dos níveis do alvo. O custo de magia é de 3 x X, sendo X a quantidade de d6 que foram utilizados.

"Cada um deve receber proporcional ao que necessita..."

-Testin, Líder da Vila de Poah

EQUIPAMENTO MÁGICO SIMPLES

Custo: 20 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** 30 min

Escola: Fé/ Arcanas/ Encantamentos

Este é o mais clássicos dos encantamentos. Através desta técnica, o devoto

é capaz de criar armas e equipamentos que melhoram sua capacidade de combate. As melhorias deverão variar de acordo com o nível do devoto. A cada 7 níveis do devoto, ele pode incluir: +1 IA, +1 ID, +1 AM, +1 DM ou +1d8 de dano. O custo da magia é de 4 + X, sendo X igual a 5 vezes a quantidade de opções feitas pelo usuário no caso de armas e armaduras, e 8 PM para cada opção no caso de Elmos e Escudos. Outros equipamentos não podem ser encantados com esta magia. Os PM gastos em X ficarão armazenados no equipamento, até que este seja destruído ou desencantado. O Mago também pode manter apenas 1 equipamento encantado a cada 7 níveis que possua.

INVOCAR ANJO

Custo: 3/nível **Duração:** 2d8 min

Alcance: 1 m **Concentração:** 2 min

Escola: Fé / Invocações / Celestial

Esta poderosa invocação abre as nuvens e envia uma criatura celeste em ajuda ao devoto. Um anjo é invocado por um curto período de tempo para combater ao fazer do devoto. O anjo escolhido terá no máximo o nível de seu conjurador, lembrando que anjos tendem a ser mais fortes que humanos. Se for atacado pelo conjurador ou um de seus aliados, este se rebelará. Após o período, o anjo desaparecerá, a menos que tenha sido morto antes. Apenas anjos menores podem ser invocados desta maneira. Se for morto, este se transformará em cinzas. O usuário ganha 50% da EXP ganha pela criatura.

"Pactuar algo com anjos pode ser mais perigoso do que com demônios..."

-Garamond, sobre Ariel, A Anja da Justiça.

INVOCAR DEMÔNIO

Custo: 3/nível **Duração:** 2d8 min

Alcance: 1 m **Concentração:** 2 min

Escola: Fé / Invocações / Demoníacas

Esta poderosa invocação abre um portal rubro-negro que emite um calor absurdo, de onde sai uma criatura em ajuda ao devoto. Um demônio é invocado por um curto período de tempo para combater ao fazer do devoto. O demônio escolhido terá no máximo o nível de seu conjurador, lembrando que demônios tendem a ser mais fortes que humanos. Se for atacado pelo conjurador ou um de seus aliados, este se rebelará. Após o período, o demônio desaparecerá, a menos que tenha sido morto antes. Apenas demônios menores podem ser invocados desta maneira. Se for morto, este se transformará em cinzas. O usuário ganha50% da EXP ganha pela criatura.

"Quem ama as rosas deve suportar seus espinhos..."

-Demoon, sobre Lillith

RUNA DA RECOMPENSA DIVINA

Custo: 10 **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 30 min

Escola: Fé / Encantamentos

Trata-se de outro poderoso encantamento clerical que recai sobre equipamentos. Ao encantar o objeto, uma runa azul ficará instaurada sobre ele. Toda vez que o usuário restaurar um alvo que não seja ele próprio através de alguma magia, este também restaurará 20% dos PF que reparou. Os PM ficam armazenados no equipamento até que seja destruído ou desencantado. O usuário pode manter apenas 1 Equipamento encantado a cada 10 níveis. Este encantamento é cumulativo com outros, mas não com ele mesmo.

PROTEGER A ESPADA

Custo: 3/nível **Duração:** Instantânea

Alcance: O Devoto **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

Esta magia foi criada para o clero para uso dos paladinos que estão a seus serviços. Embora tenha esse nome, a magia não é capaz de proteger uma espada, e sim qualquer equipamento que o devoto esteja usando. Toda vez que for vítima de um acerto crítico ou executar uma falha crítica, o devoto pode instantaneamente usar este feitiço. A magia prevenirá que os equipamentos em questão recebam marcadores de desgaste. Esta magia só pode ser lançada neste momento. O usuário não perde sua próxima vez de jogar e usa apenas em alvos que estejam equipados em si.

"Uma arma homologada por Deus não traz a morte... Traz o julgamento para as almas de pouca fé!"

-Sun, Líder da Ordem do Unicórnio

REMOVER MALDIÇÕES 1

Custo: 20 **Duração:** Imediata

Alcance: 1 m **Concentração:** 1 min

Escola: Fé / Encantamentos

Esta tradicional magia é usada como produto de comercialização nos templos de Terassan. O uso desta magia remove maldições mais fracas de equipamentos e objetos. Esta magia também pode ser usada, a critério de seu lançador, para remover encantamentos de outros lançadores de nível 1 a 8.

"Senhor... Você já pode largar..."

-Servo de Linasher, o Rei Ogro.

ESCOLA NECROMÂNTICA

NÉVOA PROFANA

Custo: 6 +3/nv **Duração:** 3d6 min.

Alcance: 3 m/ nv **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Trata-se de uma evolução da Magia Força Profana. Todos os mortos-vivos na área recebem um bônus de +1 IA +1 ID e +15 PF para cada 5 níveis do devoto limitado a 4 IA & ID e 75 PF. A onda que é emitida permanece no local onde foi lançada.

"Nosso história pertence foi forjada por nossos heróis mortos... Às vezes, literalmente!"

-Garamond, comentando a participação de Kimio na Guerra contra os Monstros.

DISCRIMINAÇÃO PÚTRIDA

Custo: 10 +3/nv **Duração:** Imediata.

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Ao lançar esta magia, o devoto deve nomear uma raça. Para humanos, o devoto deve também nomear uma classe. O devoto não pode nomear nenhum tipo de morto-vivo. Feito isto, o devoto emana uma onda negra de apodrecimento capaz de danificar a carne de todas as criaturas pertencentes à raça nomeada. Todas estas criaturas na área de efeito (limitadas a 10) sofrem 1d6 de dano para cada um dos níveis do devoto. As demais raças ficam ilesas.

"Não desejo extinguir a raça humana, apenas subjugá-la. Não existe raça superior se não houver outra para dizermos que é inferior..."

-Samus Darkheart

REVIVER

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Esta é outra clássica prática dos templos terassanianos. Esta habilidade necromântica é capaz de ressuscitar algum ser que possua o corpo em bom estado. O corpo de não pode estar em putrefação. A criatura volta a vida com 1 PF e deve submeter-se às penalidades de morte normalmente.

"A linha entre a vida é a morte é tão tênue que se torna uma tarefa fácil a transpor."

-Kimio, Exímio Necromante de Gerum.

CURA REVERSA

Custo: 4/nv do alvo **Duração:** 1d8 min/Inst.

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica / Celestial

Esta terrível mágica é capaz de deturpar as intenções celestes de outra magia. A próxima vez que o alvo fosse se curar dentro da duração da magia, ao invés de curá-lo, a magia o machucará. O alvo receberá uma quantidade de dano na mesma proporção que restauraria PF. Esta incrível técnica ainda pode ser usada na vez do oponente, após o anúncio de alguma magia, mas antes dos testes e efeitos serem calculados. Se o fizer, o devoto perde sua próxima vez de jogar.

"As intenções nem sempre são claras, mas as consequências sim!"

-Drake, Membro Errante do Clã dos Dragões

LEVANTE REPENTINO

Custo: 10 + 2/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 2 m/nv **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Esta terrível magia é capaz de fazer todas as criaturas mortas na região levantarem-se sob comando do lançador, limitado a 5 alvos. As criaturas ficaram ativas como mortas-vivas pelo período de duração da magia seguindo ordens do devoto, mas não poderão lançar magias.

"Finalmente ele está sozinho e cercado... Ahh.. Droga... Ele não está mais sozinho e... estamos cercados!"

-Guarda de Biatros reportando a tentativa de captura de Axelrock.

FALSA CURA

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Inicialmente, esta magia causa no alvo uma intensa sensação de alívio e restauração. Mas essa sensação é curta, e vem seguida de uma intensa e estonteante dor. A magia causa ao alvo 1d6 de dano para cada um dos níveis do lançador. Se lançada contra um morto-vivo, a magia irá restaurá-lo ao invés de danificá-lo.

"Bom sintomas nem sempre são sinais positivos..."

-Melina, Governante de Britania

CRIAR GHOUL

Custo: 30 + X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 2 min

Escola: Necromântica / Encantamentos

Um Ghoul é uma criatura morta-viva similar a um zumbi. No entanto, seu processo de criação é dado através de um necro-vírus e não através de um lapso de vida. Isto torna os ghouls diferentes de todos os outros mortos-vivos tradicionais. O criador pode gerar um Ghoul com qualquer nível limitado 1 nível a menos do que seu próprio, e este deve ser criado por um cadáver humanóide. Na prática e em combate, um ghoul se assemelha a uma espécie de carniçal. Todavia, diferente dos demais, o vírus que o ghoul carrega pode ser transmitido.

Os atributos do ghoul são similares a de um zumbi de mesmo nível. A qualidade do corpo usado também pode ter alguma influência em seus atributos. O custo da magia é de 30 + X, sendo X= 5 + o nível do ghoul gerado. Os PM gastos em X deverão ficar armazenados no encantamento até que ele seja desfeito ou a criatura morra permanentemente.

Toda vez que um Ghoul atinge um ataque contra um alvo, este ficará infectado permanentemente. Enquanto estiver infectado, a criatura perderá 1 PF para cada um de seus próprios níveis e obrigatoriamente se tornará um Ghoul após cerca de 5 a 8 horas da infecção. Se a criatura morrer infectada antes disso, ela se transformará em um Ghoul em 1d4 minutos após sua morte. Em qualquer uma das situações, o novo ghoul ficará sob controle do controlador do Ghoul que o infectou. Para cada ghoul criado desta forma, o mago criador do ghoul principalmente deverá manter 1 PM armazenado na nova criatura para cada 3 níveis desta.. Ghouls não podem ser revividos. Se algum Ghoul morrer, todos os ghouls transformados por ele também morrem e volta a ser o que eram antes de serem transformados (mortos). Se um Ghoul criado mágicamente morrer, este poderá ser refeito pelo encantamento. Se um Ghoul criado por outro Ghoul morrer ele precisará ser revivido e infectado novamente, desde que o corpo ainda tenha condições de se levantar. Ghouls não evoluem e não usam armas, seu usuário ganha 100% da EXP adquirida por ele. Enquanto a criatura ainda não estiver transformada, a infecção pode ser curada com magias de curar venenos simples de lançadores de nível superior ao do devoto. Após a transformação, apenas um desencantar ou Remover Maldições 3 de nível superior ao do devoto poderá desfazer o encanto, levando a criatura original a morte.

"Ghouls não matam... Eles recrutam!"

-Kimio, Renomado Necromante de Gerum

GERAR MORTOS-VIVOS MENORES

Custo: 30 + X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** até 3 h

Escola: Necromântica / Encantamentos

Através desta terrível arte necromântica, o devoto é capaz de gerar mortos vivos a partir de criaturas mortas. Com esta magia, o usuário pode gerar qualquer uma das criaturas abaixo:

Zumbi

Zumbi Marinho[1]

Esqueleto

Sombra

Guardião da Cripta

Carniçal

Lacedon

[1] Para criar um Zumbi marinho, é necessário que o corpo seja de um humanóide marinho.

As criaturas ficarão sob as ordens de quem as criou. Toda vez que um destes mortos for destruído, o alvo perder 1d6 pontos de um atributo básico aleatoriamente. O morto poderá possuir um nível inferior ao do lançador do encanto. O mestre deverá definir os atributos da criatura baseado em suas descrições específicas e seus níveis. O custo da magia é de 30 + X, sendo X o nível da criatura. Os PM gastos em X serão no mínimo 3 e deverão ficar aprisionados na criatura até que ela seja morta ou desencantada. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura.

"O destino fadou alguns a morrer muitas vezes..."

-Gerrard, Ex-Lider do Clã dos Dragões

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRAS DE ACALMAR FERAS

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de acalanto e calmaria que ecoam no fundo da alma de animais e bestas. Ao ouvirem estas palavras os animais e bestas que estejam no raio de efeito simplesmente vão embora. Se um dos animais for atacado, todos voltaram a ficar agressivos.

"Há graça na ira provida pelo instinto. Estes não merecem sanção..."

-Ariel, A Anja Justiceira.

PALAVRA DE LOCALIZAÇÃO

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 20 km/nv **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de concentração e procura. Através desta técnica, o usuário é capaz de ver claramente onde se localiza um objeto ou pessoa que já tenha visto antes. Para isso, é necessário que o alvo esteja dentro do raio de ação da magia. Personagens com nível acima de 20 são capazes de localizar quaisquer personagens, não importando mais o raio de ação. Não é necessário ter visto antes Monstros Únicos e Personalidades do Reino para localizá-los. Inimigos de Crônica não podem ser alvos.

"Tolos! Não há como obterem sucesso em suas buscas, haja vista que não sabem o que buscar!"

-Lord Caos, para Kain e seu grupo.

PALAVRA DE REMISSÃO

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Através desta pregação, o alvo poderá ouvir palavras duras de arrependimento. Com uma voz severa, o devoto grita palavras que causarão ao alvo um dano igual ao ultimo dano causado por este. O dano deve ter sido causado nos últimos 10 minutos e no mesmo combate. Esta magia só pode ser usada uma vez por combate.

"Se a lei de Deus permite julgarmos com Olho por Olho e Dente por Dente... Ao fim, acabaremos todos cegos e banguelas!"

-Saradin, Poderoso Mago Elemental

PALAVRAS DE COMUNHÃO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de paz e bondade. Durante os próximos minutos,

ninguém poderá causar dano dentro da área de efeito. Condutas agressivas e ostensivas também estarão vetadas.

"A violência só se faz necessária a todos estão ávidos por ela..."

-Melina, Governante de Britania

PALAVRA DE CURA

Custo: 1/nv **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação / Celestial

Esta pregação profere palavras de alívio e regeneração. Com a mão na testa do alvo, o devoto pronuncia estas palavras sagradas o curando de qualquer doença comum ou mágica. Envenenamentos, mágicos ou não, poderão também ser curados pela fé.

"Quando Mammon criou o pecado, Abadi criou o perdão. Para todo mal há uma cura."

-Patriono Mauthus

PALAVRAS DE RECUPERAÇÃO

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de conforto e restauração. Com a mão estendida ao alto, o devoto faz suas preces, restaurando todos os aliados ao redor (Limitados a 10). A magia é capaz de curar 1d8 PF para cada um dos níveis do lançador. Em uma Guerra, o usuário pode gastar 3 Ações Mágicas da tropa para restaurar 100% dos PF de sua própria ou de outra tropa a até 3 casas.

5° CÍRCULO

ESCOLA DA FÉ

GRITO DO DESMORONAMENTO

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

Trata-se de um estrondoso e sonoro grito que soará como um Grito de Banshee para mortos-vivos. O grito é capaz de destruir todos os mortos-vivos na área de efeito que possuam um nível pelo menos 2 níveis abaixo ao do lançador. Os mortos vivos de nível superior a isso sofrerão 2d20 de dano +1d6 de dano para cada nível do lançador.

"Pare com isso! Isso não tem graça!"

-Kiros para seu irmão Kimio, ambos necromantes.

CAUSAR GRAVES FERIMENTOS

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

A última versão desta linha de magias. Com esta magia, o devoto é capaz de causar 3d20 de dano +4 PF de dano para cada um dos níveis do lançador ao alvo.

OBS: Esta magia não surte efeito em mortos-vivos.

SANTUÁRIO

Custo: 35 + 10 **Duração:** Permanente

Alcance: Construção **Concentração:** 1 min

Escola: Fé / Encantamentos

Este poderoso encantamento proíbe qualquer criatura de combater dentro do recinto. Criaturas malignas não poderão adentrar a área, e as que estiverem dentro fugiram imediatamente. O alvo da magia pode ser uma sala, uma casa, um pátio, ou qualquer outra área de até 50 m. A grande vantagem é a versatilidade desta magia. Os efeitos podem ser usados momentaneamente pra evitar um combate ou luta desnecessária. Ou pode ser usada permanentemente para proteger um local ou residência. Os 10 PM de custo adicional ficam armazenados no local até que o usuário decida cessar os efeitos.

"Um Santuário trata-se de algo sagrado para cada um. E sagrado é um conceito bastante subjetivo..."

-Kuraman, Ex Chanceler do Reino

RESTAURAÇÃO PROVIDENCIAL

Custo: 4/ Nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Instant

Escola: Fé

Com esta magia, o devoto é capaz de gerar um raio de restauração instantâneo capaz de curar 1d6 PF para cada um de seus níveis. A magia pode ser usada na vez de outro personagem, mesmo após um ataque, habilidade ou magia ser anunciada, mas antes dos teste de IA ou AM serem determinados.

"Saindo uma cura na velocidade da luz... da luz... hahaha..."

-Eureka, Alquimista do Reino de Gerum

CIRURGIA MÁGICA

Custo: 30 **Duração:** até 8 horas

Alcance: Toque **Concentração:** 30 min

Escola: Fé

Esta magia é capaz de sedar e tornar apto um corpo a sofrer um procedimento cirúrgico. O corpo fica em um estado de coma e regeneração constante que faz com que este suporte procedimentos como remoção de órgãos, transplantes, incisões, etc... Durante o efeito da magia, o corpo será extremamente difícil de matar. Após o término da duração da magia, a regeneração pós-cirúrgica também será mais rápida. A magia só pode ser usada consensualmente.

"A anatomia anã é um mecanismo fabuloso... Esta técnica me da mais tempo para estuda-lo em funcionamento!"

-Urza, Engenheiro Magi-Mecânico de Gerum

POSSESSÃO

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: O Devoto **Concentração:** 2 min

Escola: Fé / Demoníaca

Através desta técnica, o usuário pode abandonar seu corpo e assumir uma forma espiritual, para posteriormente possuir algum outro corpo. Enquanto estiver nesta forma, seu corpo aparentará estar dormindo. Nesta forma ele se movimentará etereamente com 1d10 metros por minuto. À partir do minuto seguinte, o devoto poderá assumir completamente o controle de algum outro corpo, vivo ou morto, parando no mesmo metro em que o alvo está. Se vivo, o alvo não poderá ter um nível superior ao nível do lançador. Se morto, o nível não influenciará. Se o devoto não assumir um corpo até 3 minutos após o uso da magia, ele automaticamente voltará para seu corpo. Enquanto estiver no corpo, os atributos básicos físicos, PF, IA e ID, Dano e propriedades biológicas serão as do corpo. Mas, os atributos básicos mentais, PM e magias serão do próprio devoto. Ao voltar para seu corpo, este ficará fadigado por 1d4 minutos. Se o corpo possuído morrer, o devoto volta para seu próprio corpo, e este estará apenas com 1 PF.

"Você não possui nada que eu não possa tomar... Nem mesmo você!"

-Axelrock, O Clérigo Traiçoeiro

PENTAGRAMA DE APRISIONAMENTO

Custo: 2/nv +25 **Duração:** Variável

Alcance: 10 m **Concentração:** 5 min

Escola: Fé / Encantamentos

O mago é capaz de desenhar um pentagrama no chão, com o tamanho de até 1 metro para cada 5 de seus níveis. Toda criatura que entrar neste pentagrama não poderá mais sair até que o lançador desfaça o encanto. Magias e habilidades também não poderão ser lançadas de dentro para fora do pentagrama. O devoto não poderá conjurar o pentagrama em uma área que já possua alguém. Enquanto o pentagrama estiver ativo, os 25 PM gastos adicionalmente ficarão armazenados no encantamento. Apenas criaturas com o dobro dos níveis do lançador poderão tentar defender um ataque mágico para sair do pentagrama. Se quiser, o usuário poderá cobrir o pentagrama para escondê-lo, como com tapetes ou folhas.

"O Pentagrama pode manter você dentro... Mas não manterá minha bola de fogo fora!"

-Lillith

CURAR GRAVES FERIMENTOS

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

A última versão desta linha de magias. Com esta magia, o devoto é capaz de restaurar 5d20 PF do alvo + 6 PF para cada um dos níveis do lançador.

OBS: Esta magia causa dano em mortos vivos ao invés de restaurá-los.

ESCOLA NECROMÂNTICA

FRAGRÂNCIA DE MORTE

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Uma terrível névoa pairará no ar e um cheiro de morte entrará pelos pulmões dos presentes. Todos os vivos sofrerão 1d8 de dano para cada um dos níveis do lançador e todos os mortos-vivos restaurarão 1d8 PF para cada um dos níveis do lançador. A magia afeta a todos (Limitados a 10 Mortos e 10 Vivos), com exceção do próprio devoto. Magos com nível superior a 20 podem ignorar o custo de concentração e causam/curam 1d20 adicional.

"A ciência diz que os odores das coisas são nada além do que a mistura do ar com a coisa em questão... Bem... É isso!"

-Valerian, Renomado Necromante

RESTOS DE KARMA

Custo: 0 **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** 3 min

Escola: Necromântica / Invocações

Com esta técnica o devoto pode aproveitar os restos de Karma residuais em criaturas mortas. Ao tocar um corpo morto, o usuário pode drenar todos os PM remanescentes da criatura. Para isso é necessário que a criatura tenha morrido no mesmo dia. Esta habilidade invoca a alma do alvo para repassar o Karma e pode ser usada apenas uma vez em cada corpo. Para poder usar novamente no mesmo corpo, é necessário que o alvo tenha voltado à vida e morrido novamente. Esta magia exige muito esforço devido ao contato direto que faz com Spiritum. Devido a isso, a magia pode ser usada apenas uma vez ao dia, e uma vez adicional a cada 10 níveis completos que o lançador possua.

"Vivo, você não possuía nada de meu interesse... Você só me útil assim..."

-Axelrock, para o corpo de sua vítima.

SENTENÇA FÚNEBRE

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica / Celestial

Esta é uma das mais temidas artes necromânticas. Com esta magia, o usuário simplesmente mata um alvo instantaneamente. O alvo deve possuir um nível inferior ao lançador.

OBS: Esta magia não surte efeito sobre mortos-vivos.

"Submeta o julgo de sua alma a ela, e esta será sua sentença."

-Muriel, sobre a anja Ariel.

ZUMBI EXPLOSIVO

Custo: 2/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: Toque **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Esta magia é lançada sobre mortos-vivos, não necessariamente zumbis, que esteja sendo controlados pelo devoto. Uma vez tocados por esta magia, a criatura torna-se explosiva. Ao tocar qualquer coisa, o morto irá explodir, causando 1d12 de dano para cada um de seus níveis em todos os metros adjacentes a ele. Quanto mais poderosa a criatura, maior a explosão. Se a magia cessar a duração, a criatura volta ao normal. Ao iniciar a concentração, o devoto pode tocar até dois alvos pagando apenas um custo da magia. Mesmo durante o período de concentração, os zumbis poderão movimentar-se e agir.

"Eu não gostava muito deste mesmo..."

-Kimio, Exímio Necromante de Gerum

REGENERAÇÃO COMPLETA

Custo: 1/nv/min **Duração:** Variável
Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min
Escola: Necromântica

Esta arte da necromancia é capaz de regenerar completamente os ferimentos de um alvo. O alvo passa a regenerar 20% do seu total de PF, arredondado para baixo, por minuto. A magia não tem duração máxima, sendo interrompida se o alvo atingir 100% de seus PF ou se os PM do lançador se esgotarem.

OBS: Esta magia não surte efeito sobre mortos-vivos.

"Acalme-se. Logo você ficará bem..."

-Katherine, Clériga de Pólos

ENERGIA PROFANA

Custo: X **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min
Escola: Necromântica

Durante o período de concentração, o mago passa a drenar a energia de mortos vivos na área para depois dispará-la contra um alvo. O lançador pode sugar a energia de um morto-vivo, aliado ou não, para cada 4 níveis que possua. Cada morto-vivo sofre 1d4/nv de dano. Ao disparar a energia contra um alvo, este sofrerá 1d4 de dano para cada 1d4 causado nos mortos-vivos. O custo da magia é X, sendo X= 1 PM por nível para cada morto-vivo utilizado.

"A energia vinda dos mortos só poderá trazer mais morte..."

-Janine D'akar, General de Forte Shalon

EXPANSÃO DE APRENDIZADO

Custo: Nulo **Duração:** Nulo
Alcance: O Devoto **Concentração:** Nulo
Escola: Necromântica

Esta magia permite que o devoto seja capaz de ler pergaminhos de uma das escolas secundárias a sua escolha. Ao adquirir esta magia pela primeira vez, o mago pode escolher entre as seguintes escolas: Invocações, Encantamentos, Celestial ou Demoníaca. Uma vez escolhida, o mago passa a ser capaz de ler pergaminhos desta escola, mesmo que de outros caminhos da magia. Depois de feita a escolha, o devoto não poderá mais mudar. Com isso, o devoto poderá ler pergaminhos da escola escolhida, desde que este esteja dentre um círculo equivalente aos de seu caminho natural. Ainda assim, os clérigos não poderão usar magias do Caminho Arcano. Por exemplo: Um mago que tem acesso a no máximo o Círculo 7 de Magia Arcana não poderá ler pergaminhos das escolas secundárias de Círculo 8 ou superior.

"A Existência do Karma é como um labirinto, onde muitas vezes os caminhos se cruzam..."
-Magna, Líder de Místyc

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRA DE VIOLÊNCIA

Custo: 2/nível **Duração:** 1d4+1 min
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Pregação

Palavras de selvageria e impaciência são gritadas por esta pregação. O próprio devoto pode ser alvo desta magia. O próximo ataque realizado pelo alvo receberá um bônus de +3 IA e +50% de dano. Esta magia não é cumulativa com outras magias que melhoram o próximo ataque. Esta magia só pode ser usada em combate.

"Meus contos de guerra são as histórias mais pedidas em volta da fogueira ou nos jantares... Mas estas são as que menos gosto de contar..."

-Sun, Líder da Ordem do Unicórnio

PALAVRA DE GUARDA

Custo: 40 + X **Duração:** Variável
Alcance: 5 m **Concentração:** 1 min
Escola: Pregação / Encantamento

Através desta pregação, palavras de obrigação e responsabilidade são sussurradas a um alvo. O alvo da magia passa a sentir-se responsável por proteger algo ou alguém. Apenas criaturas com um nível inferior ao do

usuário podem ser afetados por esta magia. O custo da magia é de 40 + X, sendo X o nível do alvo. O custo gasto em X ficará preso até que o encantamento seja desfeito. Os PM gastos nesta magia não serão restaurados no mesmo dia.

"Herói insignificante. Darei a ti o maior presente de todos: Um propósito!"

-Lord Caos

PALAVRA DE IMPEDIMENTO

Custo: 3/nv **Duração:** Instantânea

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta poderosa pregação conta com palavras proibidoras e de reclusão. A pregação deve ser feita instantaneamente na vez de outro personagem jogar. Este perde sua vez de jogar. O lançador também não poderá jogar em sua próxima vez. A criatura não pode ser alvo desta magia duas vezes consecutivas no mesmo combate, mesmo que por lançadores diferentes. Criaturas de nível superior ao devoto não podem ser alvos.

"Dentre todas as coisas que podem ser roubadas, a oportunidade é a mais valiosa."

-Demoon, Embaixador de Arkanum

PALAVRA DE REALIDADE

Custo: 2/nv **Duração:** 3d8 min

Alcance: Visão **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

São proferidas palavras de clareza e nitidez através desta pregação. O usuário passa a enxergar toda a realidade: Seres invisíveis, seres de outros planos, passagens secretas, armadilhas invisíveis, etc...

"Nada escapa aos olhos de Deus..."

-Patrono Mauthus

PALAVRA DE EXORCISMO

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação / Celestial

Através desta pregação, o devoto recita palavras de banimento e expulsão. Com esta técnica, o devoto pode destruir pequenos fantasmas, sombras e mortos vivos menores (de nível igual ou inferior a ele). A magia também causa 1d20 de dano +1d10 por nível em mortos-vivos maiores, demônios e anjos. Além disso, o devoto pode anular qualquer tipo de possessão simples.

-Volte para o limbo de onde surgiu, criatura abominável!"

-Ariel, Anja da Justiça

PALAVRA DE NEGAÇÃO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 25 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação

Palavras de inviabilidade e proteção são murmuradas pelo devoto. O alvo da pregação não poderá ser alvo de magias ou habilidades durante o período de duração da magia. Magias que afetam áreas têm 50% do dano reduzido.

"Talvez você consiga me vencer... Mas não com seu Relâmpago..."

-Encontro entre Axelrock e Zorack

GRITO DE PUTREFAÇÃO

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta magia funciona como um "Putrefar" coletivo. O devoto libera um horripilante grito capaz de tornar pútrida a carne dos oponentes ao seu redor. A magia causa 1d12 de dano +2 de dano para cada nível do lançador a todos os oponente dentre do raio de ação (Limitados a 10)

"Nada como o cheiro de carne pútrida pela manhã..."

-Reaper, Capitão do Névoa Negra

6° CÍRCULO

ESCOLA DA FÉ

RESTAURAÇÃO COLETIVA

Custo: 5/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fé

Esta magia é capaz de restaurar 1d8 PF por nível para cada um dos aliados do devoto que estejam na área. A magia também pode ser usada para causar dano a mortos-vivos, mas neste caso ela não restaurará os aliados.

REVERSÃO TEMPLÁRIA

Custo: 4/nv **Duração:** Instantânea
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fé

Esta poderosa magia faz com que o próximo ataque simples que seria causado por um oponente, ao invés de causar dano restaure o alvo. A magia deve ser usada após o ataque ser anunciado, mas antes dos testes serem feitos. Esta magia não pode ser usada mais de uma vez ao dia contra o mesmo oponente. A magia dispensa testes de Ataque Mágico.

"Ei!! Era para você estar morto!! Que bruxaria é essa?!

-Linasher, Governante de Ogria

REFAZER A MATÉRIA

Custo: 5/nível **Duração:** Permanente
Alcance: 3 m **Concentração:** 5 min
Escola: Fé

Esta poderosa magia proporciona uma restauração completa de todos os danos causados a equipamentos do alvo. Todas as armas e armaduras equipadas têm todos os seus marcadores de desgaste removidos.

"Este mundo não é mais um lugar para magos. Percebemos que as armas são mais importantes que a magia, quando aprendemos magias para consertar as armas..."

-Mustafyr, Chanceler de Garamond.

SOFRIMENTO DOS JUSTOS

Custo: 4/X **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fé / Celestial

Outra poderosa magia que foca a força do alvo e não do devoto. Esta magia gera uma onda branca capaz de causar 1d8 de dano para cada um dos níveis do alvo. O custo da magia é de 4 x X, sendo X o nível do alvo.

"Que seu sofrimento seja proporcional à arrogância da falsa glória que carrega!"

-Ariel, Anja da Justiça

REMOVER MALDIÇÕES 2

Custo: 50 **Duração:** Imediata
Alcance: 1 m **Concentração:** 1 min
Escola: Fé / Encantamentos

Esta tradicional magia é usada como produto de comercialização nos templos de Terassan. O uso desta magia remove maldições mais intermediárias de equipamentos e objetos. Esta magia também pode ser usada, a critério de seu lançador, para remover encantamentos de outros lançadores de nível 9 a 17.

PRESENÇA DE MITULA

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 20 m **Concentração:** 1 min
Escola: Fé / Invocações

Esta magia invoca Mitula, uma entidade angelical responsável pera cura e restauração. Embora não possa ser vista, o devoto e seus aliados sentirão sua presença. Esta magia gera uma zona de cura, capaz de restaurar 3 PF por nível por minuto do devoto e todos os seus aliados. Após a duração, os efeitos cessarão.

"É assustador imaginar que apenas a presença de uma criatura pode proporcionar tanto conforto. O que acontecerá ao sentirmos seu toque?"

-Gerrard, Ex-Lider do Clã dos Dragões.

ESCOLA NECROMÂNTICA

GERAR MORTOS-VIVOS MÉDIOS

Custo: 40 +6 + X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** até 3 h

Escola: Necromântica / Encantamentos

Através desta terrível arte necromântica, o devoto é capaz de gerar mortos vivos a partir de criaturas mortas. Com esta magia, o usuário pode gerar qualquer uma das criaturas abaixo:

Múmia

Lorde Zumbi

Zumbi Vudu

Aparição

Banshee[1]

Esqueleto Gigante Guerreiro[2]

[1] Para criar uma Banshee é necessário o corpo de uma Elfa maligna.

[2] Para criar um Esqueleto Gigante Guerreiro é necessário um esqueleto de gigante.

As criaturas ficarão sob as ordens de quem as criou. Toda vez que um destes mortos for morto, o alvo perder 1d6 pontos de um atributo básico aleatoriamente. O morto poderá possuir um nível inferior ao do lançador do encanto. O mestre deverá definir os atributos da criatura baseado em suas descrições específicas e seus níveis. O custo da magia é de 40 + 6 + X, sendo X o nível da criatura. Os PM gastos em 6 + X deverão ficar aprisionados na criatura até que ela seja morta ou desencantada. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura.

"O destino de alguns selou o fardo de que este deva morrer... e depois morrer mais muitas vezes após isso..."

-Aramir, O Último Dragão Sagrado

LIBERTAR ESPÍRITO

Custo: 20 + 5/min **Duração:** Variável

Alcance: O Devoto **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Com esta magia, o devoto é capaz de separar seu corpo de seu espírito, tomando uma forma etérea. Enquanto estiver em forma de espírito poderá voar, atacar desarmado como se fosse uma magia e usar "Possessão" sem pagar o custo principal da magia. Além disso, o devoto só poderá ser atingido por magias e armas mágicas.

"Liberdade é só um conceito. Os que se consideram livres não se deram conta das algemas que os prendem a seus frágeis corpos... Embora, eu adore o meu!"

-Lillith

RETORNO AO AUGE

Custo: 10 + 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica / Celestial

Semelhante a magia "Reviver", esta técnica também traz de volta a vida algum alvo que tenha morrido recentemente. No entanto, o alvo retorna com 100% dos seus PM e PF. O alvo continuará submetido às penalidades normais por morte.

"A morte é um luxo que não poderá se dar neste dia!"

-Sâmus Darkhearth, para Fenrir

DESMORONAR EM KARMA

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

O devoto é capaz de desfazer uma criatura morta-viva hostil e reaproveitar sua vida para regenerar seu Karma. Com esta técnica, o lançador imediatamente destrói um morto-vivo de nível inferior ao seu. O devoto restaura uma quantidade de PM igual a quantidade de PF que o alvo tinha no momento do uso da magia. Esta magia só pode ser usada 1 vez por dia.

"Esta criatura horrenda foi criada por um falso propósito... Mas até ela terá sua serventia."

-Nirua, Guardião do Clã dos Dragões

DE ALMA A KARMA

Custo: 4/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica / Demoníaca

Esta magia é um raio de ondas negro que sai do dedo do devoto e atinge diretamente a cabeça do alvo. A magia causa 1d4 de dano para cada um dos níveis do lançador. Se a magia matar o alvo, o lançador ganha 1 PM permanentemente. O devoto pode manter apenas 2 PM ganhos para cada um de seus níveis.

"Toda vida é animada, em suma, por um lapso de karma."

-Magna, Líder da Vila de Mystic

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRA DE DEVER

Custo: 30 + 15/min **Duração:** Variável

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de obrigação e responsabilidade. O devoto faz o alvo crer que possui uma obrigação divina de ajuda-lo. Durante o período de duração da magia, o alvo terá a percepção de que é um íntimo aliado do devoto. A magia pode ser usada em apenas alvos que tenham até o mesmo nível do lançador.

"Temos livre arbítrio para escolhermos nossas ações, mas não nossas obrigações."

-Garamond, Rei de Gerum

ESTANDARTE DO SACRIFÍCIO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

O devoto criará um estandarte espiritual em um dos metros adjacentes a ele. Durante o período de duração, a cada minuto, todos os aliados na área de efeito, ao fim de seus respectivos turnos, poderão doar PF e/ou PM uns para os outros. Cada doação é limitada em 10% de seus totais. Mortos-Vivos, Golens e Elementais não inteligentes não poderão participar como doadores.

"A união do rebanho obriga o leão a deitar-se com fome."

-Minerva, Governante de Cóllomus

PALAVRA DOS ELEMENTOS

Custo: 5/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Através desta pregação, são proferidas palavras da terra, da água, do fogo e do ar. O alvo da magia ficará completamente protegido contra estes elementos durante o período de duração.

PALAVRAS DE CONFORTO

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação / Celestial

Através desta pregação, palavras reconfortantes são ecoadas a longínquas distâncias. Todos os aliados do devoto (PG ou PNG) que estiverem com menos de 50% de seus PF serão afetados pela magia (Sem limite). A técnica é capaz de restaurar 1d10 PF para cada um dos níveis do devoto. A magia não afeta mortos vivos.

"O maior o conforto de todos é o de saber que não vamos mais morrer!"

-Tai e Chin, Magos Mercenários Errantes

PALAVRA DE HABILIDADE

Custo: 1/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação prefere palavras habilidosas e periciais a um alvo. O alvo desta pregação recebe um bônus de +1% para cada um de seus níveis para executar suas habilidades. Esta magia se limita a um total de 80% de chance de acerto de cada habilidade.

"Alguns nascem com dons, outros desenvolvem uma forma de adquiri-los!"

-Tai, Arcano Mercenário Errante.

7° CÍRCULO

ESCOLA DE FÉ

PROPRIEDADE DE ABADI

Custo: 40 + 7 **Duração:** Permanente

Alcance: 100 m/nv **Concentração:** 3 horas

Escola: Fé / Encantamentos

Através desta magia o devoto cria um lugar sagrado que conta com a total proteção de Abadi. Os mais poderosos templos estão encantados com esta magia. O local pode ser uma igreja, um castelo, uma casa, uma sala ou simplesmente uma área. Uma vez encantada, a área contará com as seguintes características:

-Nenhuma criatura poderá adentrar ao recinto sem previa autorização do lançador. O lançador deverá gastar 1 PM para incluir novas permissões. Este custo ficará preso ao encantamento.

-Nada pode ser roubado ou tirado da área sem consentimento do usuário.

-Combates na área conferem um bônus de +3 IA, ID, AM & DM para o lançador e todos os seres de caráter benigno.

-A construção não poderá ser alvos de ataques, tornando-se praticamente indestrutível.

-Magias de cura lançadas pelo criador da propriedade e seus aliados restauram o dobro.

O custo de 7 PM pagos adicionalmente ficarão armazenados na construção até que o encanto seja removido. O usuário pode manter um destes encantamentos a cada 15 níveis.

"Eis que minha casa será um reduto de paz... Assim disse O Senhor."

-Patrono Mauthus em pregação

PROTEÇÃO DE SERAPH

Custo: 5/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Fé / Invocações / Celestial

Esta poderosa invocação conjura Seraph, um dos anjos mais aclamados de Elísios. A entidade aparece em um enorme tamanho e cobre o lançador e seus aliados na área com suas asas. Durante o período de duração da magia, os afetados (limitado a 10) ficam completamente invulneráveis.

"Seraph nunca se importou com os mortais. Apenas se deixa conjurar para que sua presença assuste os demônios da área. Faz tudo parte desta guerra mesquinha."

-Drake, Membro Errante do Clã dos Dragões

REMOVER MALDIÇÕES 3

Custo: 75 **Duração:** Imediata

Alcance: 1 m **Concentração:** 5 min

Escola: Fé / Encantamentos

Esta tradicional magia é usada como produto de comercialização nos templos de Terassan. O uso desta magia remove maldições mais fortes de equipamentos e objetos. Esta magia também pode ser usada, a critério de seu lançador, para remover encantamentos de outros lançadores de nível 18 a 29.

"É com essa técnica pobre que você pretendia desfazer minha obra prima? Hahaha"

-Califesto

ATAQUE DOS JUSTOS

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 1 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé / Celestial

Com esta magia, o devoto é capaz de realizar um ataque físico contra um alvo de nível superior ao seu. Para cada 1 níveis do alvo acima do nível atual do devoto, o ataque recebe um bônus de +1 IA +1d10 de dano, limitado a 5 IA e +10d10.

"Digamos que você vai apanhar o necessário..."

-Sigfried, Capitão do Lotus Escarlate

ENVELHECER/REJUVENESCER

Custo: X ou XX **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** 10 min

Escola: Fé

Este é o grande segredo da longevidade de clérigos e sacerdotes. Através desta magia, o alvo pode envelhecer ou rejuvenescer uma quantidade anos igual ou inferior ao nível do lançador. Para envelhecer um alvo, o custo da magia é X, sendo X a quantidade de anos que o alvo irá envelhecer. Para rejuvenescer, o custo é o dobro (X+X), sendo X a quantidade de anos que o alvo irá rejuvenescer. Para ambos os casos, os PM gastos desta maneira serão perdidos para sempre.

"O que pretende oferecer em troca de sua juventude e vigor, meu caro aventureiro?"

-Lillith

RESTAURAÇÃO COMPLETA

Custo: 6/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

A mais poderosa magia de restauração individual. Com esta magia, o alvo se restaura por completo, independente da quantidade de PF necessárias para isso.

OBS: esta magia não surte efeito em mortos-vivos.

"Concordo... Não é justo! Você está ferido!... Pronto!... Agora que está restaurado, vamos ver o que pode fazer"

-Dragão do Casba

ESCOLA NECROMÂNTICAS

ZUMBIFICAR

Custo: 60 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** 5 min

Escola: Necromântica / Encantamentos

Esta poderosa magia de gerar mortos-vivos pode criar mortos-vivos mais poderosos que o normal. O devoto deve usar um corpo de alguma criatura que tenha morrido a menos de 24 horas. A criatura se torna uma espécie de zumbi, mas mantem todos os seus atributos físicos. E também mantem boa parte de sua inteligência e atributos mentais, bem como magias. O zumbi ficará sob inteiro controle do usuário, porém dotado de uma inteligência e autonomia parecida com a que tinha em vida. O custo da magia é de 30 + X, sendo X = 6+ o nível do alvo em vida. O custo gasto em X permanecerá preso no encantamento até que este seja desfeito ou a criatura morta. A criatura será capaz de evoluir normalmente e pode participar de buscas alheias a seu controlador. Seu controlador receberá 10% do total de EXP ganha por ela.

"Um morto-vivo mais vivo do que morto..."

-Kimio, Exímio Necromante de Gerum

CRIAR MORTO VIVO

Custo: 50 + X **Duração:** Instantânea

Alcance: 1 m **Concentração:** 5 horas

Escola: Necromânticas/Encantamentos

Talvez esta seja uma das magias mais interessantes do grimório de necromancia. Através dela, o devoto pode inventar sua própria raça de morto-vivo, com habilidades e peculiaridades próprias. A nova espécie criada deve ter características proporcionais e equivalentes à categoria de mortos vivos que pertence. De acordo com o nível do devoto,

este poderá criar mortos-vivos que se enquadrem em maiores ou menores categorias:

Nível	Categoria
1 – 20	Mortos Vivos Menores
21 – 40	Mortos Vivos Médios
41+	Mortos Vivos Maiores

O morto vivo gerado deverá ter suas habilidades e características determinadas em conjunto entre jogador e MJ. O nível de um ser criado individualmente também não pode ser maior que o do lançador. O custo da magia é de 50 + X, sendo X metade dos níveis da criatura + um valor adicional que varie de 0 a 10, determinado pelo MJ de acordo com os poderes da criatura. Os PM gastos em X ficarão armazenados na criatura até que ela morra ou seja desencantada. Se isso acontecer, o devoto perde 2 PM permanente. O usuário ganha 100% da EXP ganha pela criatura.

"Alguns usam mármore, madeira ou metais como base para suas obras de arte... Eu prefiro usar carne pútrida!"

-Valerian, Renomado Necromante de Gerum

ANTI-MORTE

Custo: 4/nv **Duração:** 1d8 horas

Alcance: 1 m **Concentração:** 3 min

Escola: Necromântica

Esta magia gera no alvo uma proteção contra a morte. A próxima vez que receber um dano letal que leve seus PF a 0, estes serão reduzidos a 1 ao invés disso e o usuário perde 1 PM permanentemente. Esta magia ignora penalidades por morte. Os PM gastos nesta magia não podem ser restaurados até o término de sua duração. O usuário pode manter até 1 pessoa sob efeito desta magia e a magia pode ser usada uma vez por dia.

"A morte acaba com a vida das pessoas..."

-Eureka, Alquimista Mercante de Gerum

DEGOLAR

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Através desta magia, o devoto imediatamente mata um alvo de nível inferior ao seu, que esteja com menos de 50% do seu total de PF. Desta forma, o devoto com um movimento sutil decepa sua cabeça. Em todas as outras criaturas, a magia causa 1d10 de dano para cada um dos níveis do devoto.

"Corra, covarde! Já arranquei a cabeça de seu mestre. Não me faça te bater com ela!"

-Barathum, a discípulo de Romero.

MARTIR VOLUNTÁRIO

Custo: 1/nv **Duração:** 1d4 min

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Através desta magia, o devoto gera uma aura de união e comunhão. Durante o período de duração o primeiro que desejar sacrificar-se deverá voluntariar-se. O voluntário morrerá imediatamente. Todos os demais aliados (limitados a 10) terão seus PF e PM restaurados e receberão um bônus de +3 IA, ID, AM e DM. Apenas PG poderão sacrificar-se. Qualquer subterfúgio para isentar a perda de atributos por morte será ignorado, bem como magias de auto-ressurreição e imortalidade. O voluntário não poderá mais ser revivido neste dia.

"Um dia, todos nós encararemos a morte. A virtude está em achar um propósito neste encontro."

-Kain, Espada Reluzente.

PACTO EM SANGUE

Custo: 30+X PF **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica / Invocações

Trata-as de um pacto diabólico criado por necromantes com base em sacrifício. O custo da magia é de 30 PM + X PF, sendo X a quantidade de PF que o devoto desejar sacrificar para a magia. O usuário pode sacrificar qualquer quantidade de PF desta maneira limitado a 5 por nível. Após o sacrifício, Thanatos, uma entidade responsável pela morte e sangue aparecerá para drenar a vida dos oponentes do devoto. A magia pode

causar 1d4 de dano para cada PF sacrificado desta maneira. Os dados de dano podem ser distribuídos entre quaisquer quantidades de alvos que estejam presentes. Os PF sacrificados desta maneira só poderão ser restaurados após 3 dias, e esta magia só pode ser usada 1 vez a cada 3 dias também.

"A única forma de alguns de nós sairmos vivos daqui é que um não saia..."

-Kain, Espada Reluzente

REDIRECIONAR MALEFICÊNCIA

Custo: 2/nv + X **Duração:** Instantânea

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Esta pregação profere palavras de devolução e retribuição. A pregação é formada de poucas palavras que poderão ser ditas muito rapidamente, permitindo que a magia seja usada na vez do adversário. Esta magia refletirá uma magia usada por um alvo contra ele próprio. Esta magia só pode ser usada contra alvos que tenho até o 3 níveis acima do lançador. O custo da magia é de X + 25, sendo X o valor em PM gastos na execução da magia alvo. A magia só pode ser usada uma vez por combate e não pode ser usada contra oponentes que tenham uma magia anulada ou direcionada no turno anterior.

"Desejo a ti o mesmo que deseja a mim... E sempre consigo o que desejo..."

-Barathum, Archi-Demônio de Gerum

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRAS DO SOL NASCENTE

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 40 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de aclamação para o raiar de um dia ensolarado. Após sua pregação, o devoto levanta seu braço ao céu e uma intensa luz, similar a do sol, surge de sua mão. Esta magia causa 1d12 de dano por nível a todos os mortos-vivos, criaturas da noite ou seres de gelo (Limitado a 10).

"A fé não ilumina o seu caminho... O nome disso é tocha! A fé é outra coisa..."

-Samus Darkhearth

PALAVRAS DE PROIBIÇÃO

Custo: 5/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 40 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de proibição e falta de fé. Os oponentes do usuário ficarão impedidos de restaurar-se dentro da área de efeito (Sem limite). Esta impede inclusive o uso de poções.

"Cada qual, em alguma instância, pode omitir-se, até mesmo Abadi. Tudo é uma questão do estímulo assertivo."

-Barbari, Dragão Negro de Sâmus

PALAVRAS DE PRECAUÇÃO

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 1 m **Concentração:** 3 min

Escola: Pregação

Esta pregação profere palavras de cautela e cuidado. Através dela o usuário pode checar se há armadilhas ou itens amaldiçoados em local ou conjunto de objetos. Em caso positivo, armadilhas e Maldições 1 e 2 são automaticamente removidas.

"O seguro morreu de velho... Ou com uma espadada na cara... Mas com certeza não por tropeçar em uma armadilha!"

-Slynker, Líder do Clã Adaga de Prata

PALAVRAS DE ISOLAMENTO

Custo: 2/nv **Duração:** 1 hora

Alcance: Área **Concentração:** 3 min

Escola: Pregação

Através desta pregação, o devoto murmura palavras de solidão e reclusão. Ao usar esta magia, durante o período de duração, não aparecerão monstros errantes. A magia também pode cancelar um encontro. A técnica só pode ser usada uma vez ao dia.

"Podem ficar tranquilos... Acho que não tem ninguém vindo..."

-Willy, Clérigo do Grupo de Monark

8° CÍRCULO

ESCOLA DE FÉ

REMOVER MALDIÇÕES 4

Custo: 150 **Duração:** Imediata

Alcance: 1 m **Concentração:** 10 min

Escola: Fé / Encantamentos

Esta tradicional magia é usada como produto de comercialização nos templos de Terassan. O uso desta magia remove as mais poderosas maldições de equipamentos e objetos. Esta magia também pode ser usada, a critério de seu lançador, para remover encantamentos de outros lançadores de nível 30 ou mais.

"Ahh... Agora sim ganhou meu respeito!"

-Califesto

A FÉ MOVE MONTANHAS

Custo: 80 **Duração:** Imediata

Alcance: 4 Km/nv **Concentração:** 3 min

Escola: Fé

Esta magia, incrivelmente, é capaz de fazer exatamente o que seu nome diz. O devoto é capaz de transportar uma construção e tudo que há dentro dela para algum lugar. A magia pode também ser lançada em uma área de até 100 m, ao invés de uma construção. Tudo que estiver na área, de pessoas a objetos, serão transportados para o local indicado. Esta magia só pode ser usada 1 vez por semana.

"Quando digo que a Fé move montanhas não estou sendo metafórico!"

-Warren, Mago de Cóllomus

MATURAÇÃO DE SALATIEL

Custo: 70 + 2d6 **Duração:** Variável

Alcance: Toque **Concentração:** 10 min

Escola: Fé / Invocações

Esta poderosa técnica invoca Salatiel, o anjo da maturidade e envelhecimento. A finalidade desta arte é que Salatiel leve um jovem de qualquer raça inteligente consigo para seu templo sagrado. Salatiel torna-se tutor do jovem, que ficará em seu templo até atingir a maturidade, no caso dos humanos, 16 anos. Dentro do templo há tudo que é necessário para a sobrevivência do anjo e seu aprendiz. Cada dia em Terassan se equivale a 1 ano dentro do Templo.

Salatiel é conhecedor de quase todas as artes conhecidas pelos seres humanos e algumas outras raças. Em acordo com o MJ, o lançador deverá definir quais artes gostaria que o anjo ensinasse ao pupilo ao longo dos anos. O MJ deve levar em consideração, que a criança irá treinar uma média de 6 a 8 horas ao dia, e apenas a partir de determinada idade. Baseado nisto, o MJ e jogador devem definir conjuntamente o que será possível treinar naquele ano.

O lançador da magia pode ver o alvo uma vez ao dia por 30 minutos (o que para ele, é uma vez ao ano). Isto para dar novas orientações, e acompanhar o desenvolvimento da criança. O custo da magia é de 70 + 2d6 PM. Os PM gastos em 2d6 serão oferecidos permanentemente a Salatiel e nunca mais poderão ser restaurados. A fim do treinamento, o anjo se despede, deixa o jovem aprendiz com o lançador e leva os PM dados como oferenda. Esta invocação pode ser usada apenas 1 vez ao mês.

"A Maturidade nasce das cicatrizes que carregamos."

-Delvar, Governante de Baldrok

CONJURAR ANJO DA GUARDA

Custo: 6/nv **Duração:** 2d12 min

Alcance: 1 m **Concentração:** 3 min

Escola: Fé / Invocações / Celestial

Esta magia é capaz de conjurar um anjo protetor e só pode ser usada por pessoas de caráter neutro ou bom. Com esta invocação, um anjo aparece para ajudar o devoto. Cada pessoa possui um anjo da guarda único, com

nome e características próprias. A primeira vez que o devoto usa esta magia, um anjo de nível equivalente a 1d12 maior que seu é designado para ajudá-lo. Nas próximas vezes, sempre o mesmo anjo ressurgirá para atendê-lo.

Cada anjo possui atributos, habilidades e personalidades intrínsecas e únicas. A maioria deles pode voar, usar magia divina e celestial e possuem um caráter semelhante ao de seu protegido. Além disso, o anjo pode possuir diversas outras habilidades que terão afinidade com seu protegido. Anjos são capazes de ganhar EXP e evoluir normalmente.

"Por favor... Que não seja Ariel... Que não seja, senhor... Por favor..."

-Devoto conjurando anjo da guarda.

GEMAS EXTRAS

Custo: 70 + 5/gema **Duração:** Imediata

Alcance: 1 m **Concentração:** 10 min

Escola: Fé / Encantamentos

Este encanto permite que o devoto use gemas adicionais, além da quantidade permitida por regra. O devoto deve encantar um equipamento e encrustar as gemas nele. O devoto pode usar 1 gema adicional a cada 10 níveis de experiência, desde que estas estejam cravejadas neste equipamento. O custo da magia é de 70 + 5 por gema, sendo que os PM pagos adicionalmente por gema ficarão presos no equipamento até que o encantamento seja desfeito. O devoto pode manter apenas 1 equipamento encantado desta forma.

"Haha.... Hahaha... Hahahahahahaha!!"

-Goldberg, Governante de Áurea

TEMPESTADE PURIFICADORA

Custo: 150 **Duração:** 2d6 min

Alcance: 3 m/nv **Concentração:** 2 min

Escola: Fé / Celestial

Uma intensa chuva dourada caiará sobre o local. A chuva é capaz de causar 7d20+3 de dano por minuto a mortos-vivos, seres da noite e demônios. A chuva também é capaz de restaurar 7d20+3 PF por minuto de outras criaturas.

"A chuva cessa, e o arco-íris fica em nossos corpos e corações..."

-Katherine, Clériga de Pólos

ESCOLA NECROMÂNTICA

GERAR MORTOS-VIVOS MAIORES

Custo: 70 +7 + X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** até 6 h

Escola: Necromântica / Encantamentos

Através desta terrível arte necromântica, o devoto é capaz de gerar mortos vivos a partir de criaturas mortas. Com esta magia, o usuário pode gerar qualquer uma das criaturas abaixo:

Lich[1]

Dracolich[2]

Espectro

Fantasma

[1] Para criar um Lich é necessário que o corpo seja de um mago Arcano ou Elemental.

[2] Para criar um Dracolich é necessário que o corpo seja de um Dragão Maligno.

As criaturas ficarão sob as ordens de quem as criou. Toda vez que um destes mortos for morto, o alvo perder 2 ponto de um atributo básico aleatoriamente. O morto poderá possuir um nível inferior ao do lançador do encanto. O mestre deverá definir os atributos da criatura baseado em suas descrições específicas e seus níveis. O custo da magia é de 70 + 7 + X, sendo X o nível da criatura. Os PM gastos em 7 + X deverão ficar aprisionados na criatura até que ela seja morta ou desencantada.

"A dignidade pós-morte de um herói depende dos seus feitos em vida! E também de não ter nenhum necromante por perto..."

-Janine D'akar, Governante de Forte Shalon

SUPRA-PUTREFAÇÃO

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 100 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Esta poderosa magia necromântica é a instância máxima da putrefação. A magia é

capaz de causar a todos os oponentes vivos 3d12 de dano +4 de dano para cada um dos níveis do usuário.

"Suportar a dor é mais fácil do que suportar o odor..."

-Percival, Líder das Tropas de Gerum.

VÍRUS DE GHOUL

Custo: 50 + X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 5 min

Escola: Necromântica/Encantamentos

O Vírus de Ghoul é um poderoso encantamento que injeta o vírus dos Ghouls em uma criatura viva. A magia proporciona um condição de semi-morte ao alvo. Este adquire algumas propriedades de mortos-vivos como palidez, perda de cabelos e odor. Seus atributos físicos se mantem, bem como sua capacidade de combater e usar armas. O alvo também mantem algum inteligência, inferior a que tinha antes da maldição. Seus PM também são reduzidos em 30% a 50%. O custo da magia é de 50 + X, sendo X o nível da criatura encantada (limitado ao nível do lançador). Toda vez que a criatura encantada atingir um ataque físico em algum alvo, este será infectado com o vírus. O vírus age de forma similar ao dos ghouls. Criaturas que morrerem infectadas se tornam criaturas similares a que eram em vida, nas mesmas condições do infectado original. Criaturas que perdurarem vivas, terão os mesmo efeitos em 4 a 6 horas. Em ambos os casos, a criatura ficará sob controle permanente do controlador do infectado original, também podendo espalhar o vírus.. Para cada criatura secundaria controlada o devoto deve manter presos 1 PM para cada 3 níveis desta. Assim como com os Ghouls originais, enquanto a criatura ainda não estiver transformada, a infecção pode ser curada com magias de curar venenos simples de lançadores de nível superior ao do devoto. Após a transformação, apenas um desencantar ou Remover Maldições 3 de nível superior ao do devoto poderá desfazer o encanto, levando a criatura original a morte. As criaturas transformadas perdem o direito de evoluir, seu usuário ganha 100% da EXP adquirida por ele.

"Você se unirá a nós... De uma forma ou de outra... Se não é capaz de entender o propósito, então o siga sem entender mais nada..."

-Sâmus Darkheart

MORTE DOS JUSTOS

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** 3 min

Escola: Necromântica / Celestial

Outra magia ligada a combates justos e equilibrada. Esta magia lança feitiços de Morte em criaturas aleatoriamente até que os níveis das criaturas envolvidas no combate fiquem equilibrados. Ou seja, se o combate contar com 5 criaturas nível 10 no lado a e 2 criaturas de nível 15 no lado B, 2 criaturas do lado sofrerão os efeitos da magia. Apenas uma criatura é afetada por minuto. As criaturas poderão submeter-se a um teste de Ataque Mágico para evitar os efeitos, mas se passarem, a magia continuará agindo até equilibrar os níveis. O efeito se extingue com a morte do lançador.

"Pestes, Pragas, Guerras... A história comprova que a morte é a melhor maneira de equilibrar a vida."

-Samus Darkheart

DRENO DE VIDA

Custo: 6/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Através desta terrível magia, o devoto é capaz de drenar toda a essência vital de um alvo. O alvo perde todos os seus PF, e a mesma quantidade é concedida como restauração ao lançador da magia. O alvo deve ter nível igual ou inferior ao do lançador. O devoto não pode ficar com mais PF do que seu máximo.

SOBERANIA PROFANA

Custo: 6/nv ou X **Duração:** 2d8 min

Alcance: 1 km **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Esta magia exerce uma profunda soberania sobre os mortos vivos de uma região. A magia pode ser usada de duas formas. Na

primeira forma, o devoto pode apaziguar todos os mortos na área, fazendo com que estes se tornem pacificados e incapazes de lutar. A magia não permite teste de Ataque Mágico, e apenas mortos de nível superior estão imunes ao efeito. Neste caso, o custo da magia é de 6 PM para cada um de seus níveis. Se um dos mortos for atacado, todos serão libertados. A segunda forma de usá-la é para controlar quaisquer quantidades de mortos, mesmo em combate. Neste caso, a magia permite teste de Ataque Mágico, e apenas mortos de nível inferior serão afetados. O custo da magia neste caso se torna X, sendo X = 50 + a soma dos níveis dos mortos controlados. Não há limites de alvos para esta magia.

"Os mortos são leais àqueles que entendem a sua natureza. Quem dera os vivos tivessem a mesma virtude."

-Kimio, na chegada às Ruínas de Belladona

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRA DE PODER

Custo: 5/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação

Palavras de amplo poder são ditas através desta pregação. O alvo desta magia tem um de seus atributos básicos ampliados temporariamente. Algum atributo do alvo a escolha do lançador recebe um bônus de +1d100, podendo extrapolar os limites de poder.

"Não preciso de idiotas que me digam quanto poder é suficiente!"

-Lord Caos, para o cadáver de seu servo

PALAVRA DO CHAMADO

Custo: 1/nv do alvo **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 10 min

Escola: Pregação / Invocações

Com esta pregação, o devoto exprime palavras convocadoras que trarão um alvo para perto dele. O devoto é capaz de, através de um portal, trazer para o local qualquer criatura que já tenha visto antes. Monstros únicos podem ser alvos mesmo sem a necessidade de serem vistos. Inimigos e personagens de crônica não podem ser alvos. O local onde a criatura aparece não pode gerar nenhum ônus para o invocado. Por exemplo: O alvo na pode ser invocado sobre uma armadilha, ou com magos fazendo carregamento de magias para ataca-lo, sobre buracos e espinhos, etc..

"Vou esperar... Realmente fiquei curioso para conhecer a pobre alma em que você deposita tanta fé..."

-Dragão do Casba

PALAVRAS DE RESTITUIÇÃO

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Através desta pregação são ditas palavras de remissão da dor. Após anunciara a pregação, todos os danos causados no minuto anterior são reparados. Para ambos os lados de um combate, aqueles que haviam sofrido dano, tem seus PF restaurados. Mesmo os mortos voltam a vida com a quantidade de PF que possuíam no minuto passado. No entanto, estes estão sujeitos às penalidades de morte normalmente.

"Que o acalanto da fé supra todo sofrimento e barbárie causado ao nosso povo."

-Allandra, na invasão de Lord Caos a Flint.

PALAVRAS DA SELVA

Custo: 1/nv/besta **Duração:** 2d8 min

Alcance: 50 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação

Palavras de afago e ordem ecoam na mente dos animais presentes. Todos os animais e bestas de nível inferior ao do lançador ficam sob controle dele. A magia surte efeito em apenas animais e bestas irracionais e que estejam dentro do raio de atuação da pregação.

"Eis que a ira da natureza apazígua-se diante da graciosidade e sutileza dos céus."
-Patrono Mauthus

9° CÍRCULO

ESCOLA DA FÉ

INSTANTANIABILIDADE

Custo: 2/nv **Duração:** Instantânea

Alcance: O devoto **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

Imediatamente após o uso desta magia, o devoto poderá lançar qualquer outra magia divina que não possua tempo de concentração. Esta magia servirá como canalizadora para que o devoto possa usar outras magias fora da sua vez. Se o fizer, ele perde sua próxima vez de jogar.

LÁGRIMAS DE DEUS

Custo: 7/nv **Duração:** 2d6

Alcance: 100 m **Concentração:** 2 min

Escola: Fé

Ao lançar esta magia, uma tranquila e confortante garoa passa a cair na região. Todos os aliados do devoto (limitado a 10) tocados pelos respingos restaurarão todos os seus PF. A garoa continuará caindo durante o período de duração da magia. Ou seja, a todo turno, todos os aliados que não estiverem mortos, têm todos os seus PF restaurados.

"É bom saber que seu fraco Deus é capaz de chorar. Na verdade, é para isso que estou aqui!"

-Barathum, Archi-Demônio de Gerum

LABIRINTO DIABÓLICO

Custo: 100 + X **Duração:** Variável

Alcance: 10 m **Concentração:** Variável

Escola: Fé/ Encantamentos

Esta complexa magia permite que o devoto crie um labirinto ou masmorra cheia de perigos e monstros. O labirinto, uma vez criado, existirá em uma dimensão paralela ao 9° círculo de Arkanum. Ao usar esta magia, o devoto envia alguma criatura de nível igual ou inferior ao seu para o labirinto. A construção da masmorra deve seguir as seguintes regras:

-Deve possuir qualquer tamanho desde que não ultrapasse a extensão de 1 Km para cada um dos níveis do usuário.

-Pode possuir armadilhas ou ilusões.

-Pode possuir qualquer quantidade de monstros e inimigos que deverão desempenhar o papel que o criador quiser. A soma dos níveis dos monstros da masmorra não podem ultrapassar 10x o nível do criador.

-O labirinto obrigatoriamente deve possuir uma saída. Ou seja, uma forma de vencê-lo.

-O criador pode colocar itens e objetos no labirinto, mas tudo que for criado com o labirinto deverá permanecer dentro dele.

-Tudo que não for criado com o labirinto e lá morrer conferirá EXP ao seu criador

-Uma vez gerado o labirinto, este será sempre o mesmo até que seja mudado.

-O devoto pode controlar livremente o labirinto e seus monstros, inclusive falar com quem estiver preso, mas não pode modifica-lo se alguém estiver lá dentro.

-Se quiser, o devoto pode gastar 1 PM permanentemente e mudar o labirinto.

-O devoto pode libertar uma ou mais pessoas do labirinto quando quiser.

Esta magia é muito utilizada para testar e aprisionar criaturas. Não há limite de tempo para alguém ficar preso no labirinto. Mas a pessoa pode morrer de fome, sono, desidratação normalmente. O custo da magia é de 100 + X, sendo X = 1 PM para cada 3 níveis da criatura aprisionada. O usuário só pode aprisionar criaturas de nível igual ou inferior ao seu.

"Ao deparar-se com um labirinto, anime-se! Ninguém constrói um labirinto sem uma saída. Poderia ser muito pior..."

-Lillith

Enviado do Senhor

Custo: 5/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: O devoto **Concentração:** 1 min
Escola: Fé / Celestial

Ao usar esta magia, o devoto recebe a benção para tornar-se um enviado de Deus. O devoto cria asas e pode voar na velocidade de um dragão. Torna-se invulnerável e suas magias de restauração são capazes de curar o dobro. A magia só pode ser usada uma vez ao dia.

"Então você é o Enviado do Senhor... Avise-O que em pouco tempo o enviarei de volta ao remetente..."

-Dragão do Casba

Pária

Custo: 3/nv **Duração:** Instantânea
Alcance: O devoto **Concentração:** Imediata
Escola: Fé

Ao usar esta magia, qualquer quantidade de alvos pode ser escolhida, sendo no mínimo 3. Toda vez que um dos alvos escolhidos fosse sofrer algum dano, ao invés disso esse dano é prevenido. O devoto passa a sofrer 50% do dano que foi prevenido desta forma. O uso desta magia pode ser, inclusive, feito na vez de um oponente. Isto deve ser feito antes de testes de acerto e de dano serem calculados. Esta magia pode ser facilmente combinada com outras técnicas de invulnerabilidade e prevenção. A duração da magia após o uso é de 2d6 minutos e não pode ser cancelada, nem mesmo pelo próprio usuário.

"Dispenso a honra de morrer como um mártir!"

-Axelrock, O Clérigo Traiçoeiro

Sodoma

Custo: 190 **Duração:** 2d12 min
Alcance: 1 km/nv **Concentração:** 5 min
Escola: Fé

Todos se assustam quando a primeira pedra de fogo cai do céu. São muitas... Milhares!! O devoto conjura uma chuva de pedras de fogo na região. A maioria das casas e construções será destruída. Todos, inclusive o lançador, que estiverem na área de efeito receberão 3d20 de dano pelo elemental do fogo e 3d20 de dano pelo elemental da terra por minuto. O usuário pode determinar a área que irá atingir, com no mínimo 100 metros. Esta magia é capaz de destruir cidades inteiras e pode ser usada em uma Guerra para eliminar uma tropa ao custo de 5 Ações Mágicas.

"As vezes, o Senhor deixa as coisas a cargo da seleção natural... às vezes, não...".

-Patrono Mauthus

Escola Necromântica

Vida Pós Morte

Custo: 70 **Duração:** 24 horas
Alcance: O devoto **Concentração:** Imediata
Escola: Necromântica

Esta magia deve ser lançada sobre o próprio devoto. A próxima vez que o lançador morrer, voltará no minuto seguinte como um poderoso Lich com seus PF e PM restaurados. Seus PM terão um incremento de 40%, seus PF terão um incremento de 20%, e ficará imune a magias de controle, sono, morte e imobilização. Na verdade, o devoto passa a gozar de todos os ônus e bônus de ser um morto vivo. Dentro de 3 dias o devoto ainda pode ser ressuscitado com qualquer magia que o faça. Após este período, o devoto ficará como Lich para sempre. A magia não isenta a penalidade de perda de atributos.

"É muito difícil sobreviver sempre sendo o herói!"

-Lilo, Campeão do Coliseu

A Foice do Ceifeiro

Custo: 8/nv **Duração:** Instantânea
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Necromântica / Demoníaca

Esta magia gera um lapso de morto, suficiente para ceifar a vida do alvo indicado pelo devo. A magia matará o alvo de nível inferior ao devoto. Com um rápido movimento de braço, simulando uma foice, o mago pode usar esta técnica mesmo na vez de outro jogador. Se o fizer, perde sua vez de jogar.

"A vida é uma grande apresentação de fantoches na qual encenamos. Nossa participação pode acabar a qualquer momento, sem aviso prévio!"

-Jester, Bufão de Gerum

DE BARRO A VIDA

Custo: 130+X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 16 horas

Escola: Necromântica / Invocações

Através de uma estátua feita em barro, o usuário pode invocar uma nova vida. O devoto assopra nas ventas da estátua e sacrifica parte de seu karma para gerar uma nova criatura. A criatura poderá ter as características físicas e intrínsecas que o devoto quiser, bem como habilidades naturais, tendências, imunidades, etc... No entanto, o devoto não exerce qualquer vínculo ou controle sobre a nova vida, dando-lhe total livre arbítrio. O caráter e personalidade da criatura serão determinados por uma mistura do caráter do devoto com a influência de sua criação após sua geração. O custo da magia é de 130 + X. Sendo X um custo determinado pelo MJ que variará de 5 a 30 de acordo com o poder e as características da criatura. Os PM gastos em X serão perdidos para sempre.

"Antes de Abadi povoar as terras de Terassan com os frágeis humanos, nós já estávamos aqui!"

-Fenrir, Líder do Clã dos Dragões

COMUNHÃO PROFANA

Custo: 40 +8/min **Duração:** Variável

Alcance: O devoto **Concentração:** 2 min

Escola: Necromântica

Trata-se de uma magia necromântica poderosa de vínculo carnal. Sob efeito desta magia, o devoto poderá redirecionar todo o dano que sofrer a um dos mortos sob seu controle. O usuário pode distribuir cada ponto de dano como bem quiser, entre quaisquer quantidades de mortos que controle. Só há duas regras: Os mortos-vivos devem estar em um raio de 20 metros e não podem ficar com PF abaixo de 0.

"Os mortos morrem para que os vivos continuem vivos!"

-Kimio, Exímio Necromante de Gerum

VITALIDADE ABSURDA

Custo: 3/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: O devoto **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica

Esta magia faz com que o alvo recebe um bônus absurdo de vitalidade. Temporariamente, o alvo expandirá seu total de PF em três vezes. Ao término da duração, os PF que haviam sido acrescentados incialmente desaparecerão, fazendo com que o alvo morra se sua quantidade atual de PF chegar a 0.

"Nada que caminha entre os homens é imortal! Mas para alguns, a diferença é pouca..."

-Lenira, A Tanar-ri

AURA VAMPÍRICA

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

Através desta magia, o mago é capaz de gerar uma aura vermelha envolta de si que sugará a essência vital dos oponentes a sua volta (limitados a 10). Todos os afetados sofrem 1d8 de dano para cada um dos níveis do devoto. Após isso, o devoto restaura uma quantidade de PF equivalente a soma do dano causado em todos os afetados.

"Sua vida será mais útil em minhas mãos do que nas suas..."

- Vincent, Governante de Luna

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRA DE CONVERSÃO

Custo: 50+X **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 10 min

Escola: Pregação

Palavras de convencimento e fé são proferidas nesta, que é uma das mais conceituadas pregações do clero. Através desta pregação, o devoto convence o alvo, que passa

a compartilhar de sua fé. O custo da magia é de 50+X, sendo X o nível do alvo. O gasto em X nunca mais poderás ser restaurado.

"Não enxergar a fé deixa de ser uma opção quando ela está esbofeteando seu rosto"

-Kain, Espada Reluzente

PALAVRA DE PERSUASÃO

Custo: 100 **Duração:** Variável

Alcance: Audição **Concentração:** 3 min

Escola: Pregação

Palavras persuasivas e carismáticas podem ser proferidas para grandes multidões. Através desta pregação, o devoto consegue persuadir uma grande quantidade de pessoas a se solidarizar com seus argumentos. Esta técnica é muito utilizada em missas, palestras e plebiscitos. Esta magia pode ser usada em guerra para conceder +2 IA e AM à tropa ao custo de 2 Ações Mágicas.

"Todos são suscetíveis a serem convencidos de tudo. Bastam os argumentos certos."

-Mustafir, Chanceler de Garamond

PALAVRA DE SOBERANIA

Custo: 4/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação

Através desta pregação, palavras de superioridade e imponência são aclamadas. O alvo da magia passa a lançar suas técnicas como se possuísse o 50% adicional de seu nível real.

"Aurin e Barbarum eram soberanos antes de Abadi olhar para Terassan. Entendo Abadi. Quis povoar o mundo com outras criaturas, , já que os Dragões Primordiais não entravam em acordo e nos levariam a destruição."

-Drake, Membro Errante do Clã dos Dragões

PALAVRA DE ENCONTROS PERFEITOS

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Palavras de sorte e fé são faladas pelo devoto. A magia deve ser usada quando um teste de encontro for positivo, mas antes do encontro ser determinado. O encontro passa a ser exatamente o que o devoto quer que seja, desde que este encontro exista na lista de encontros daquele terreno.

"Ahh Barbari... Isso acaba com toda emoção de nossas viagens!"

-Samus para seu dragão negro, Barbari

10° CÍRCULO

ESCOLA DA FÉ

CÓLERA DE DEUS

Custo: Todos PM **Duração:** Imediata

Alcance: 100 m **Concentração:** 5 min

Escola: Fé / Invocações / Celestial

Toda ira e imponência vinda dos céus mostra suas consequências através desta magia. Uma luz intensa surge erradicando todas as formas de vida na área de efeito da magia. O único sobrevivente será o próprio devoto. Esta magia também destrói mortos-vivos e seres criados magicamente. Para executar esta magia, o usuário deve estar com 100% de seus PM disponíveis, desconsiderando encantamentos.

"Quando a vontade de Deus é convertida em ira, apenas o pó no vazio restará como testamento."

-Seraph

MILAGRE

Custo: Todos PM **Duração:** Imediata

Alcance: O devoto **Concentração:** Imediata

Escola: Fé

A fé na espera por um milagre. Através de uma rápida prece, o devoto faz um pedido de ajuda aos céus para solucionar uma situação insolúvel. Ficará a critério de o MJ atender ou não o pedido. O MJ deverá interpretar o pedido, entender as intenções e julgar a boa fé e a dimensão da solicitação. Deve haver boa intenção e justiça no pleito para que o pedido seja aceito. O MJ pode atender parcialmente ou resolver o problema de forma diferente, se assim achar conveniente. O custo da magia são todos os PM, desde que o devoto possua pelo menos 50% de seu total.

"As causas impossíveis são aquelas pelas quais mais vale a pena lutar."

-Tristan, Mítico Herói de Gerum

HORDA ANGELICAL

Custo: 200 + 40/h **Duração:** Variável

Alcance: 10 m **Concentração:** 10 min

Escola: Fé / Invocações

O devoto é capaz de fazer a última conjuração angelical. O céus se abre e uma horda de 4d12 anjos de vários tipos surgem para combater sob comando do devoto. O nível médio dos anjos é de 80% do nível do devoto. Esta magia só pode ser usada em situações de extrema necessidade e por uma causa realmente nobre e importante. Os céus podem se recusar a atender ao pedido se julgar o motivo fútil ou mesquinho. Em Guerra, esta magia pode ser usada para gerar uma tropa de Anjos com 3 níveis a mais do que o devoto.

"Eis que o céu se abriu e uma chuva de anjos recaiu no horizonte para dar fim a esta guerra sem propósito..."

-Profecia Sobre a Guerra Apocalíptica

ÚLTIMO FULGOR DOS JUSTOS

Custo: X **Duração:** Imediata

Alcance: 50 m **Concentração:** 1 min

Escola: Fé / Celestial

A última força da justiça. Uma intensa energia branca emana de todas as partes do corpo do devoto, atingindo todos ao redor. A magia é capaz de causar 1d12+3 por nível do alvo em todos os oponentes na área de efeito. Além disso, ela restaura 1d12+5 PF por nível do alvo de todos os aliados do devoto, incluindo mortos-vivos. O custo da magia é X, sendo 7 PM e PF por nível do usuário.

"A luz foi tão intensa que ninguém podia enxergar nada, mas todos sabiam que a batalha havia acabado..."

-Garamond II, Rei de Gerum

MALDIÇÃO DE LÓ

Custo: 150 + 30 **Duração:** Permanente

Alcance: O devoto **Concentração:** 3 min

Escola: Fé / Encantamentos

Esta lendária maldição é capaz de encantar algo ou alguém, e qualquer um que olhe para este ponto, imediatamente se torna uma estátua de sal. O alvo do encantamento pode ser um objeto, uma pessoa, até mesmo um ponto na parede ou no chão. Todos que olharem e forem atingidos por um ataque mágico serão transformados em uma estátua de sal. O lançador estará imune aos efeitos do encantamento. Um Remover Maldições 3 pode ser usado para desfazer a transformação. Um Remover Maldições 4 pode ser usado para desfazer o encanto original também, desfazendo todas as estátuas de sal.

"Não descumpra regras impostas por aqueles que são muito mais poderosos que você. É muito difícil sair ileso."

-Billy Fúria, Líder da Gangue da Fúria

DILÚVIO

Custo: 300 **Duração:** 30 dias

Alcance: 10 km/nv **Concentração:** 1 hora

Escola: Fé / Elemental (Água)

A lendária magia da água capaz de transformar reinos inteiros em mares. Uma pequena garoa começa, e logo se torna uma intensa e contínua tempestade. A chuva não cessa, a não ser por desejo de seu conjurador ou por veto divino. A magia pode alagar e uma região inteira e transformá-la em um lago, deixando cidades e construção submersa por séculos. Se atingir alguma zona ligada ao mar, fará com que a praia avance, aumentando a extensão do mar. O usuário pode escolher qualquer área para o dilúvio com no mínimo 10 km^2.

“Deus não precisou de um dilúvio para quase extinguir o nosso povo... Nós nos encarregamos disso!”

-Drake, Membro Errante do Clã dos Dragões

ESCOLA NECROMÂNTICA

MORTIFICAÇÃO SUPREMA

Custo: 170 + X **Duração:** Imediata

Alcance: 50 m **Concentração:** 2 min

Escola: Necromântica

Esta magia é capaz de matar qualquer quantidade de alvos de nível inferior ao devoto. No minuto seguinte, todos os que foram mortos desta forma retornam como mortos-vivos sob controle do devoto. O tipo de morto-vivo em que se transformam é aleatório e podem variar de acordo com sua raça e poder. O custo da magia é de 170 + X, sendo X a soma dos níveis dos alvos. Se quiser, o devoto pode continuar pagando os respectivos X de cada alvo para manter quaisquer quantidades de mortos-vivos sob seu controle permanente. Os PM gastos nesta magia só podem ser restaurados após 3 dias. Pelo custo de 5 Ações Mágicas, e apenas uma vez na Guerra, o usuário pode reverter uma tropa derrotada em uma tropa a seu favor.

“Em poucos segundos, os dois exércitos tornaram-se um.”

-Profecias sobre a Guerra Apocalíptica

A ÚLTIMA PROFANAÇÃO

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: O devoto **Concentração:** Imediata

Escola: Necromântica

O usuário pode sacrificar qualquer quantidade de mortos-vivos que estejam sob seu controle. Os corpos destes mortos-vivos se tornam pó. O pó envolve o alvo gerando uma energia capaz de causar uma imensurável dor. A magia causa uma quantidade de dano equivalente a soma dos totais de PF e PM das criaturas sacrificadas. O lançador pode sacrificar 1 morto-vivo para cada 5 níveis.

“Às vezes, a melhor maneira de se manter vivo é desapegar dos mortos para que eles sigam seus caminhos.”

-Kimio, Renomado Necromante de Gerum

BENÇÃO DA FÊNIX

Custo: 250 **Duração:** Imediata

Alcance: 50 m **Concentração:** 1 min

Escola: Necromântica / Invocações

Esta poderosa magia leva este nome devido a incrível capacidade de devolver a vida dos alvos. Uma vez usada, pode-se ouvir o grito de uma fênix. Todos os aliados do devoto que estiverem mortos são revividos com todos os PF. Todos os aliados do devoto que estiverem vivos recebem os efeitos de uma magia “Anti-Morte” (Descrita no 7° Círculo). Esta magia pode ser usada apenas uma vez ao dia.

“Ressurgir das cinzas não é uma tarefa fácil. Mas, difícil mesmo é encarar novamente o que te transformou em cinzas!”

-Elfo Needle, Comerciante Errante de Gerum

UM POR TODOS E TODOS POR UM

Custo: Ver Abaixo **Duração:** 2d6 horas

Alcance: O devoto **Concentração:** 1 hora

Escola: Fé

Esta lendária magia pode decidir o destino de reinos e determinar o resultado de batalhas históricas. O feitiço só pode ser usado durante um evento de guerra. Ao ser usado, todo o dano causado a uma tropa aliada ao exercito que o devoto participa poderá ser redirecionada entre as tropas como for o desejo do devoto, mesmo que a tropa que irá receber o dano esteja a muitos quilómetros de distância. O custo desta ação é 3 Ações Mágicas da tropa que o devoto compõe.

“Poupemos os grandes sacrifícios dos mártires para que cada um de nós sacrifiquemo-nos um pouco em seus lugares. Assim voltaremos todos para nossas famílias!”

-Garamond II, Rei de Gerum

IMORTALIDADE

Custo: 300 **Duração:** 24 horas

Alcance: O devoto **Concentração:** 10 min

Escola: Necromântica

Esta magia literalmente confere a imortalidade a seu usuário. Enquanto estiver sob o efeito da magia, todas as vezes que o alvo tiver seus PF reduzidos a 0, estes serão reduzidos a 1. Além disso, é impossível desmembrar as partes do corpo ou destruir seu corpo enquanto estiver sob efeito da magia. Os PM gastos nesta magia só podem ser restaurados após 5 dias.

"A natureza esqueceu suas próprias regras."

-Goldberg, Governante de Áurea

EXTINGUIR

Custo: 7/nv **Duração:** 24 horas

Alcance: O devoto **Concentração:** 3 min

Escola: Necromântica / Demoníaca

Extinguir é a mais pura e fidedigna faceta de morte. O uso desta magia submete seu alvo a um teste de Ataque Mágico. Se o ataque for bem sucedido, a magia o levará inevitavelmente à morte. Seu corpo se tornará pó e nada poderá lhe reconstituir. A magia inclusive ignora discrepância de níveis e poderes. É simplesmente a destruição completa da criatura.

"Nada pessoal... Eu simplesmente prefiro que você não exista!"

-Barathum, Archi-Demônio de Gerum

ESCOLA DE PREGAÇÃO

PALAVRAS DE MANDAMENTO

Custo: 150 + 30 **Duração:** Permanente

Alcance: 20 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação/ Encantamento

Esta pregação impõe palavras de regimento e ordem. A magia permite que o devoto crie um mandamento com até 5 palavras que deverá ser seguido incondicionalmente por todos que estiverem presentes. O descumprimento do mandamento levará o transgressor à morte imediatamente. Os 30 PM pagos adicionalmente ficarão presos enquanto o mandamento estiver em vigor.

"Nunca mais quero ver seu rosto patético na minha frente! E não quero ter o trabalho de mata-lo"

-Goldberg, Governante de Áurea

PALAVRAS DE PAZ MUNDIAL

Custo: 280 **Duração:** 1 dia

Alcance: Planeta **Concentração:** Imediata

Escola: Pregação

Esta pregação dissemina palavras e mensagens de absoluta pacificação. Ao terminar esta pregação, todos os combates em todo o planeta deverão ser suspensos até o fim do dia. Será um dia de paz em todo o mundo.

"Ambos os exércitos sentaram-se na grama, e após alguns minutos apareceram arautos com tonéis de vinho..."

-Contos da Guerra dos Monstros

PALAVRA DE PERDÃO

Custo: 100 **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 10 min

Escola: Pregação

Através desta pregação é possível ouvir palavras de arrependimento e remissão. O devoto tem o poder de perdoar e redimir o alvo de todos os seus pecados até então. No dia de sua morte, o alvo ficará livre para entrar em Elíseos, se não cometer mais graves pecados até lá.

"Haja vista que o pecado é onipresente, a remissão se faz necessária."

-Patrono Mauthus

PALAVRA DOS TEMPOS

Custo: 150 **Duração:** Permanente

Alcance: 20 m **Concentração:** 1 min

Escola: Pregação

Com esta pregação são proferidas palavras atemporais. O devoto consegue retroagir jogadas de ataque, jogadas de sorteio, danos sofridos e quaisquer outros tipos de testes e situações que não ocorreram como esperava. Ele pode retroagir no máximo 10 minutos.

"Minuto é apenas mais uma unidade de medida, como quilos ou litros. E pode também ser manipulado como estas."

-Aramir, O Último Dragão Sagrado

MAGIA ELEMENTAL



A Magia Elemental é a compreensão do meio externo. Os magos que trabalham estas técnicas são capazes gerir as forças da natureza para usá-las a seu favor. Este tipo de magia é capaz de controlar os 4 elementos primários: Terra, Água, Fogo e Ar. As magias deste caminho podem controlar, gerar, manipular, prevenir e evitar estes elementos.

As magias elementais são realmente bastante abrangentes e constitui o tipo de magia mais sólido. Pois cada um dos 4 elementos possui características únicas e distintas dos demais e cada um tende a ser mais utilizados para uma finalidade diferente. Este tipo de magia pode agir em diversas áreas, desde prevenir ou causar danos por um dos elementos até mesmo fazer invocações de elementais.

As Escolas deste caminho de magia são divididas entre os próprios elementos, gerando usuários especialistas em cada deles. A Escola da Magia do Fogo é capaz de controlar este elemento e suas magias tendem a ser mais agressivas de voltadas para ferir. A Escola de Magia da Terra é eficaz em trabalhar este elemento e tendem a possuir magias mais lentas, eficazes e defensivas. A Escola de Magia da Agua manipula livremente a agua e possui alguma tendência de magias regenerativas e de regeneração de Karma. E por fim, a Escola de Magia do Ar controla os ventos e é tendenciosa ser rápida e a produzir efeitos acessórios.

Prepare-se para conhecer a magias que regem os pilares do mundo!

1° CÍRCULO

ESCOLA DO FOGO

DARDOS FLAMEJANTES

Custo: 2/dardo **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Esta magia permite que o mago crie magicamente dardos em chamas e os dispare contra seu oponente. A magia pode causar 1d4+1 de dano ao alvo pelo primeiro dardo e 1d4 para cada um dos outros dardos disparados. O mago pode disparar um dardo para cada um de seus níveis. Caso o mago seja um Mono-Elementalista, um a cada 2 dardos saem como 1d4+1.

"Às vezes, pequenas chamas podem iniciar grandes incêndios..."

-Kuraman, Ex-Chanceler de Gerum

QUEIMAR A MENTE

Custo: 2/Nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

O alvo desta magia sofre danos significativos a sua mente. A magia causa 1d6 por nível do lançador de dano ao alvo, mas estes são subtraídos dos PM ao invés dos PF.

"O Karma é altamente inflamável!"

-Saradin, Renomado Mago Elemental

FAGULHAS DE FOGO NEGRO

Custo: 2/fagulha **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

O mago dispara peques descargas similares a micro raios carregados de chamas negras. Cada uma destas fagulhas pode atingir oponentes diferentes e são indefensáveis. O mago pode disparar uma fagulha para cada 2 de seus níveis causando 1d4 de dano para cada uma das fagulhas. Mono-Elementalistas podem disparar uma fagulha adicional para cada 3 níveis.

"Os elmentalistas do fogo não são peritos em dar clemência a seus inimigos moribundos..."

-Elfo Needle, Mercante Errante de Gerum

ARMADILHA DE FOGO

Custo: 2/Nível **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo /Demoníaca

Esta magia gera um pequeno e discreto símbolo no chão. Se alguém pisar em um raio de 1 metro em volta do símbolo, labaredas sairão do chão causando um dano por queimadura. O dano é de 1d8 para cada um dos níveis do mago. O mago pode manter até 1 armadilha para cada 5 níveis que possua, inclusive no mesmo lugar.

"Um passo em falso e será o seu último..."

-Kain, sobre o Castelo do Lord Caos

INVOCAR ELEMENTAL DO FOGO I

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 3 m **Concentração:** 1 min
Escola: Fogo / Invocações

O usuário é capaz de conjurar um Elemental do Fogo Menor que permanecerá em jogo a favor do usuário. Elementais da Fogo Menores são capazes de atacar a distância, usara alguns ataques de fogo e possuem alto IA e Dano. O nível do elemental invocado pode ser de até 1 nível a menos que o nível do usuário.

CHAMAS SAGRADAS

Custo: 2/Nível **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo / Celestial

Esta técnica cria chamas purificadoras capazes de expurgar as criaturas necromânticas. A magia não causa nenhum dano sobre uma

criatura viva. Mas, se usada em um morto-vivo, a magia causa 1d6 de dano para cada um dos níveis do usuário. Esta magia ainda têm bônus de fogo contra mortos-vivos corpóreos.

"O sangue atrapalha a combustão..."

-Galátos, Heitor da Escola Pilares do Mundo

ESCOLA DA ÁGUA

AGUAS RESTAURADORAS

Custo: 1/nv **Duração:** 10 min

Alcance: 10 ms **Concentração:** 1 Min

Escola: Agua

O mago é capaz de tocar até 250 ml de água que esteja dentro de um recipiente e torná-la uma poção de cura. Quem ingerir esta poção restaurará 1d12 PF +1 para cada um dos níveis do usuário. Se a poção não for consumida em 10 minutos, ela volta a ser agua normal.

"Muitos dos problemas podem ser solucionados por uma solução... hahaha!"

-Eureka, Alquimista Errante de Gerum

POÇÃO DE ÉTER

Custo: 1 **Duração:** 1 hora

Alcance: 10 ms **Concentração:** 10 min

Escola: Agua

O mago é capaz de tocar até 250 ml de água que esteja dentro de um recipiente e torná-la um Frasco de Éter. Quem ingerir esta poção restaurará 1d20+3 PM O mago pode apenas gerar uma destas poções por dia. Se a poção não for consumida em 1 hora, ela volta a ser agua normal.

"Para que restaurar seus PM se não os gasta sabiamente?"

-Aramir, O Último Dragão Sagrado

JATO D'ÁGUA

Custo: 3 + 1/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 ms **Concentração:** Imediata

Escola: Agua

Esta magia dispara um jato fortíssimo de água, capaz de causar danos com o impacto. A magia é capaz de causar 1d12 de dano +1 de dano por nível. A magia também pode ser usada para criar de 2 a 3 litros de água não potável. Se o mago for um Mono-Elementalista o custo da magia é a apenas 1 PM por nível.

"Isso não passa de um mero esguicho..."

-Meduza

NÉVOA

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 15 ms **Concentração:** Imediata

Escola: Agua

Esta magia dissemina uma névoa na área de efeito, capaz de obstruir a visão de todos, inclusive do usuário. O intuito desta magia é gerar uma zona de pouca visibilidade para facilitar a fuga ou ataques em massa.

"A falta de visibilidade costuma cooperar com a falta de coragem..."

-Billy Fúria, Líder da Gangue da Fúria

INTOXICAR

Custo: 2/nível **Duração:** 1d4+1 min

Alcance: 10 ms **Concentração:** Imediata

Escola: Agua

Através desta magia, o mago intoxica a corrente sanguínea do alvo. Esta magia proporcionará uma dor intensa que causará 1 de dano para cada um dos níveis do usuário ao alvo por 1d4+1 minutos. A duração da magia é de 1 minuto para cada um dos níveis de experiência do mago. A partir do nível 10, a magia passa a custar 3 PM por nível e causar 2 de dano por nível por minuto.

"Para que acabar com isso? A morte gradativa é muito mais divertida..."

-Califesto

INVOCAR ELEMENTAL DA AGUA I

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 3 m **Concentração:** 1 min

Escola: Água / Invocações

O usuário é capaz de conjurar um Elemental da Água Menor que permanecerá em jogo a favor do usuário. Elementais da Água Menores são capazes de mesclar-se com a água, usar poucos ataques de água, podem comprimir-se em frasco e possuem uma Defesa Mágica, como um mago. O nível do elemental invocado pode ser de até 1 nível a menos do que o nível do usuário.

ESCOLA DA TERRA

PELE DE PEDRA

Custo: 1/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Terra

O usuário pode usar apenas esta magia em si mesmo, tornando sua pele rígida como pedra, e com uma coloração acinzentada. Isso irá conferir um bônus de + 3 o I.D. do mago. Esta magia não pode ser combinada com outras magias que aumentam o ID.

"Kajar, você precisa parar de andar por aí sob efeito disso... É a terceira vez que me perguntam se você é meu golem!"

-Amigos estudante dês Magia Elemental.

APEDREJAR

Custo: 3/Projétil **Duração:** Imediata

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Terra

O mago criar pedras que são lançadas contra um alvo. O usuário pode disparar 1 projétil e um projétil adicional para cada 2 níveis de experiência completos. Cada projétil é capaz de causar 1d6+1 de dano. O alvo deverá fazer um teste de ataque com IA armado. Esta magia ignora testes de ataque mágico. Ao caírem ao chão, os projéteis disparados tornam-se pedras normais e podem ser atirados por Fundas para causar 1d12 de dano.

"Que atire a primeira pedra quem nun... Ai!!!"

-Brock, Guerreiro de Monstrópolis

CRIAR OBJETOS DE PEDRA

Custo: 1/nv **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** Imediata

Escola: Terra / Encantamentos

O usuário pode criar objetos comuns não-mágicos feitos de rocha. Os objetos podem ser de quaisquer formatos e tamanhos, desde que pesem no máximo 1 Kg por nível do usuário.

"Vejo muitas utilidades para esta técnica... Muitas mesmo..."

-Manila, Meretriz de Biatros

AREIAS DANÇANTES

Custo: 3+1/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Terra

Esta magia faz com areias escorregadias surjam debaixo das solas dos calçados do alvo. Isto atrapalhará diretamente a mobilidade e a reação do atingido. O alvo receberá uma penalidade de -2 em seu ID, IA e na sua movimentação. Esta magia só funciona em seres que se movimentem em terra, não atingindo alvos que estejam no ar ou na água.

"Dancemos!! No ritmo da batalha!"

-Jester, Bufão de Gerum

INVOCAR ELEMENTAL DA TERRA I

Custo: 2/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 3 m **Concentração:** 1 min

Escola: Terra / Invocações

O usuário é capaz de conjurar um Elemental da Terra Menor que permanecerá em jogo a favor do usuário. Elementais da Terra Menores são capazes de mesclar-se com a terra, usar poucos ataques de terra e possuem um alto ID. O nível do elemental invocado pode ser de até 1 nível a menos do que o nível do usuário.

GEMA DE ESSÊNCIA

Custo: 1* **Duração:** Imediato

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Terra

O mago se utiliza de sua essência de Karma para criar uma ágata e disparara com muita violência contra seu alvo. A ágata é capaz de causar 1d4 para cada um dos níveis do usuário. O custo de 1 PM é perdido para sempre. Após isso, o mago pode recolher a ágata e vendê-la, se quiser. A partir do nível 15, a pedra gerada é um topázio.

"Os pobre herdarão a terra! Mas não o direito a exploração de seus minerais..."

-Goldberg, Governante de Áurea

ESCOLA DO AR

VENTANIA

Custo: 1/nv **Duração:** Instantânea

Alcance: 5 ms **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

O usuário instantaneamente gera fortes ventos capazes de fazer objetos e pessoas voarem. O principal uso para esta magia é o de desviar flechas e projéteis em geral, mesmo que disparados através de habilidades, desde que por inimigos de nível igual ou inferior ao seu. Alvos não podem ter projéteis desviados mais de uma vez durante o mesmo combate. O mago também pode usar a técnica em sua própria vez para deslocar um alvo para trás. Oponentes de nível igual ou inferior serão deslocados 1d8 metros para trás. Oponentes de nível superior serão deslocados 1d6 metros. Bestas e Criaturas grandes não podem ser alvos desta magia.

"Fique longe de mim! Literalmente!"
-Magna, Líder da Vila de Mystic

SOPRO DE KARMA

Custo: 2/nv **Duração:** Instantânea

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

O mago emana ventos cortantes capazes de converter sangue em Karma. O magia causa 1 ponto de dano para cada um dos níveis no mago a até 3 oponentes no ambiente. Para cada ponto de dano causado, o usuário restaura 1 PM. Esta magia só pode ser usada uma vez por combate. Mono-Elementalista podem atingir até 5 oponentes.

"Farei com que cada gota de sangue derramado valha a pena..."
-Saradin, Renomado Mago Elemental.

RAJADA DE VENTO

Custo: 2/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 ms **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Esta magia dispara uma rajada de ventos cortantes capaz de causar dano ao alvo. A magia causa 1d4 de dano para cada um dos níveis do usuário. Se o mago for um mono-elementalista, a magia causa 1 de dano adicional para cada 2 níveis.

"É mais sutil e discreto que um Tiro Mágico..."

-Kuraman, Ex-Chanceler de Garamond

REDEMOINHO DESCONCENTRANTE

Custo: 1/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Esta curiosa técnica permite ao mago gerar um redemoinho capaz de desconcentrar os lançadores de magia. Enquanto as correntes de ar envolverem o alvo ele terá uma penalidade de -2 AM e -2 DM.

INVOCAR ELEMENTAL DO AR I

Custo: 2/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 3 m **Concentração:** 1 min

Escola: Ar / Invocações

O usuário é capaz de conjurar um Elemental do Ar Menor que permanecerá em jogo a favor do usuário. Elementais do Ar Menores podem voar, usar poucos ataques de vento e possuem um alto ID. O nível do elemental invocado pode ser de até 1 nível a menos do que o nível do usuário.

LEVITAÇÃO

Custo: 8 + 3/5 min **Duração:** Variável

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Psíquica / Elemental

Esta magia permite que o mago faça levitar um objeto ou uma criatura de até 50 Kg por nível de experiência. O mago poderá mover o objeto a uma velocidade de 1d6 m por minuto.

Se o alvo for um ser vivo, este não ficará incapacitado de atacar ou lançar magias, mas não poderá se mover. No caso de seres vivos, o alvo deverá possuir no máximo o nível do lançador+3. Uma criatura encantada contra sua vontade deverá fazer 1 teste de ataque mágico por minuto para evitar o efeito

"É mais próximo de conseguir voar..."
-Aprendiz de Gallatos.

2° CÍRCULO

ESCOLA DO FOGO

LANÇA CHAMAS

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Esta magia é capaz de lançar chamas a frente do mago atingindo qualquer quantidade de alvos que estejam até 4 metros de distância à sua frente. O lança chamas atingirá também todos que estejam entre os alvos, mesmo os aliados. Cada um dos atingidos sofrerá um dano de 1d12+3 de dano, +2 de dano para cada um dos níveis do lançador.

"Devemos combater fogo com fogo! Alias... Devemos combater tudo com fogo!"

-Spark, O Goblin Piromante

FAGULHAS DE SABEDORIA

Custo: 2/Nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

O alvo desta magia sofre 1 ponto de dano para cada um dos níveis do mago. Se o alvo morrer em virtude do dano, o mago receberá 100% de EXP adicional por sua morte.

"A dor de tocar o fogo ensina a não mais tocá-lo... E também ensina que jogá-lo em alguém pode machucar..."

-Saradin, Renomado Mago Elemental

INCINERAR

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** 2 min
Escola: Fogo

O mago faz com que parte do corpo do alvo entre em combustão espontânea exigindo grande concentração do mago. A magia é capaz de causar um dano de 1d120 + 1d10 para cada um dos níveis do usuário. Caso o alvo venha a morrer por efeito desta magia, apenas cinzas restaram de seu corpo.

"Se você sempre combater fogo com fogo... Ao fim de tudo só restarão cinzas."

-Guy, Orador Errante

ATAQUE FLAMEJANTE

Custo: 2/Nível **Duração:** Instantâneo
Alcance: O Mago **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Esta magia permite que a arma do mago se encha de chamas e este realize um ataque com um bônus de +1 IA e um adicional de dano por queimaduras. O ataque é realizado no mesmo turno do uso da magia, o que faz desta magia uma técnica de uso instantâneo. O ataque receberá um adicional de 1d4 de dano para cada um dos níveis do mago. Esta magia dispensa o teste de ataque mágico, mas requer um teste de ataque comum.

"Se está na dúvida entre queimar ou bater... Faça os dois!"

-Ulag, Capitão do Olho de Kraken

IMUNIDADE AO FOGO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Esta magia protege um alvo contra ataques de elemental do Fogo. O protegido não

poderá ser alvo de magias do elemental da fogo. Magias que afetam uma área ou raio poderão afetá-lo, mas não lhe causarão dano. Só é permitido manter até 2 alvos sob efeito desta magia. Mono-Elementalistas podem pagar 1 PM/nv para usar esta magia instantaneamente.

TOCHA HUMANA

Custo: 2/Nível **Duração:** 2d4 min

Alcance: o Mago **Concentração:** Imediata

Escola: Fogo

O usuário é envolvido por chamas capazes de iluminar uma área de 2 metros. Qualquer um que fique nos metros adjacentes a ele sofrerá 1 ponto de dano para cada um de seus níveis para cada minuto que se mantiver com esta proximidade. Ao realizar ataque físico de armas corpo-a-corpo, o oponente sofre 1d4 de dano para cada um dos níveis do mago (além do dano pela proximidade). A partir do nível 16, o mago pode usar esta magia de forma instantânea, mesmo na vez de um oponente, assim que o ataque for anunciado. Se o mago for um mono-elementalista, a magia causa 2 pontos de dano por nível por proximidade e 1d6 de dano por nível caso seja alvo de um ataque direto.

"O Karma é altamente inflamável!"

-Saradin, Renomado Mago Elemental

ESCOLA DA ÁGUA

FRASCO DE SOFRIMENTO

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** 5 min

Escola: Agua

Através desta magia, o mago é capaz de transformar um frasco de água em um liquido corrosivo. Para tal, é necessário que o mago tenha em mãos um frasco com 250 ml de água. Se jogado em um oponente, o líquido causará 1d6 de dano para cada um de seus níveis. O mago pode manter apenas um destes frascos consigo, e estes voltam a ser água após 1 hora. Além disso, o mago pode carregar/preparar apenas 2 destes por dia.

"Você vai mesmo tomar isso que o Eureka te vendeu sem ao menos ter certeza do que é?..."

-Elfo Needle, para um amigo.

AQUA-AGULHAS

Custo: 5/Agulha **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Água

Com esta magia, o mago é capaz de disparar agulhas feitas de água pressurizada que são capazes de causar 5 pontos de dano cada. O usuário pode disparar até uma agulha a cada 2 níveis e distribui-las como quiser entre quaisquer quantidades de alvos.

UNGIR

Custo: 3/nv **Duração:** Indefinida

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Água

O mago lança um jato d'agua contra um alvo capaz de ungi-lo em aguas de cura. A magia restaura 1d6+1 para cada um dos níveis do usuário.

"Um balde de água fria que você ainda agradecerá..."
-Cassius, Ex-Líder das Tropas de Gerum

LÍNGUA DOS MARES

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Agua

Através desta magia, o usuário poderá comunicar-se telepaticamente com qualquer ser aquático inteligente durante o período de duração. Durante a comunicação, o mago poderá falar e ouvir. Criaturas de inteligência animal não poderão comunicar-se, mas poderão instintivamente entender a mensagem transmitida pelo mago e suas intenções. Sobre peixes e criaturas marinhas de nível inferior, o mago poderá exercer alguma influência.

"Você pode conhecer muitos idiomas, meu caro Arcano... Mas eu conheço o único que te servirá aqui..."

-Lord Aquomus, em Atlantida

IMUNIDADE À ÁGUA

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata

Escola: Água

Esta magia protege um alvo contra ataques de elemental da Água. O protegido não poderá ser alvo de magias do elemental da água. Magias que afetam uma área ou raio poderão afetá-lo, mas não lhe causarão dano. Só é permitido manter até 2 alvos sob efeito desta magia. Mono-Elementalistas podem pagar 1 PM/nv para usar esta magia instantaneamente.

SEDE DE SANGUE

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: Toque **Concentração:** Imediata

Escola: Água / Demoníaca

O alvo desta magia passa a sentir um profundo prazer em matar. Toda vez que o alvo causa dano físico a uma criatura, o mago e o alvo restauram uma quantidade de PF igual à metade do dano causado (arredond. p/ baixo).

"O Bárbaro tomou galões de água... Mas para ele, foi como se fosse água do mar..."

-Aliados do alvo

ESCOLA DA TERRA

ESBURACAR

Custo: 3/nível **Duração:** Permanente

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Terra

O lançador é capaz de criar um buraco em chãos feitos de terra ou pedra. A profundidade do buraco é de até 1 metro para cada 2 níveis do usuário, e o diâmetro poderá ser de até 1 metro para cada 4 níveis do usuário. Se quiser, o alvo poderá criar o buraco diretamente sob um alvo, fazendo-o cair. Os testes para evitar a queda, bem como o dano causado pelo impacto deverão ser determinados pelo MJ de acordo com as dimensões do buraco criado. O dano normalmente é uma progressão de 1d8+1 a cada metro a partir do segundo.

"Por maior que seja o buraco em que você se encontra, pense que por enquanto, ainda não há terra em cima"

-Hanzo, Assassino Mercenário

PETRIFICAÇÃO CONSENSUAL

Custo: 1/nv **Duração:** Variável

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Terra / Encantamentos

Esta magia permite que o mago petrifique um alvo que consinta com o ato. O alvo ficará petrificado em um material rochoso extremamente resistente que só poderá ser danificado por criaturas com pelo menos 4 vezes o nível do lançador. O mago poderá desfazer a petrificação quando quiser, com um tempo mínimo de 10 minutos. Enquanto o alvo estiver em sua forma rochosa, os PM gastos pelo mago não poderão ser restaurados.

"Não tenho medo de virar pedra... Tenho medo de virar pó..."

-Odin, na caça a Meduza

ESFERA DE PEDRA

Custo: 1/nível **Duração:** Permanente

Alcance: 30 m **Concentração:** 1 min

Escola: Terra

O mago concentra e materializa uma esfera de energia em sua mão. Ao lançar a energia contra um alvo, no meio do trajeto esta se torna uma esfera de rocha pura que atinge o inimigo. O alvo sofre 1d6 de dano para cada um dos níveis do mago. Se o mago for um Mono-Elementalista, a magia causa 1d12 de dano adicional.

"Continuem jogando pedras em mim! E delas, um dia, farei meu castelo... Se eu estiver vivo até lá, é claro!"

-Eureka, O Alquimista de Gerum

EMARANHAR

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Terra

Esta magia só pode ser lançada em locais em que o chão é feito de pedra ou terra. Ao ser lançada, esta magia faz brotar do chão alguns fortes cipós que enrolam os pés da vítima. O alvo ficara sem poder mover-se até o fim da duração da magia. Esta magia não impede o alvo de atacar ou usar magias. A técnica só pode ser usada em criaturas com até o dobro de níveis do mago e que possuam força inferior a 100, e apenas uma vez por combate.

"Só há uma forma de escapar... Você terá que atacar as raízes do problema..."

-Magna, Líder de Mystic

IMUNIDADE À TERRA

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata

Escola: Terra

Esta magia protege um alvo contra ataques de elemental da Terra. O protegido não poderá ser alvo de magias do elemental da terra. Magias que afetam uma área ou raio poderão afetá-lo, mas não lhe causarão dano. Só é permitido manter até 2 alvos sob efeito desta magia. Mono-Elementalistas podem pagar 1 PM/nv para usar esta magia instantaneamente.

DESNORTEAR

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: O mago **Concentração:** 2 min

Escola: Terra

O mago criar algumas pequenas pedras e as dispara contra o alvo. As pedras causam 1d10 de dano para cada nível do usuário. Ao ser atingido, não poderá movimentar-se no próximo turno. A magia só pode ser usada uma vez por combate sobre o mesmo oponente. Se o oponente possuir mais do que 3 níveis do usuário ele sofrerá apenas o dano.

"As grandes rochas nos fazem desviar o caminho, mas são as pequenas pedras que nos fazem tropeçar..."

-Galatos, Heitor da Escola Pilares do Mundo

ESCOLA DO AR

DOR EM KARMA

Custo: 1/nv **Duração:** 2d4 minutos

Alcance: O Mago **Concentração:** Instant.

Escola: Ar/Demoníaca

Esta magia é capaz de transformar a dor causada ao mago em regeneração de PM. A próxima vez que o mago sofrer dano, ele restaura uma quantidade de PM equivalente ao dano causado. A duração cessa após algum dano ser causado. Se quiser, o mago pode lançar esta magia instantaneamente no momento exato que um alvo anunciar um ataque físico ou mágico. Se o fizer o mago perderá sua próxima vez de jogar. Ataques induzidos por aliados não podem ser alvos da magia.

"Doeu... Mas valeu a pena!"
-Lillith

CHEIRO DE SANGUE

Custo: 2/nv **Duração:** 2d4 horas

Alcance: 5 km/nv **Concentração:** 2 min

Escola: Ar

Ao lançar este feitiço, o usuário deve nomear uma raça, ou uma criatura específica que já tenha visto antes. A magia gera um rastro de odor capaz de levar o mago até a criatura específica ou até o membro da raça escolhida mais próximo, desde que esta esteja em seu raio de ação. A magia não requisita teste de ataque mágico e a criatura não saberá que está sendo seguida. Após o término da duração da magia, o mago poderá lança-la novamente para continuar seguindo a mesma criatura.

"A pior parte de caçar o Legiões é ter que aguentar seu cheiro!"

-Saradin, Renomado Mago Elemental

BONS ARES

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Esta magia gera uma agradável brisa que encoraja e motiva os aliados do mago. Todos os companheiros que estiverem na área de efeito recebem um bônus de +1 IA +1 ID +1 AM +1 DM até o fim da duração da magia. Esta magia não é cumulativa com outras magias para ampliar o IA, ID, AM e DM.

"Os ventos sempre sopram na direção da destruição..."

-Sigfried, Capitão do Lótus Escarlate

CONE DE RETALIAÇÃO

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 15 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Esta magia gera uma um cone de ventos cortantes capaz de atingir até 3 alvos escolhidos que estejam a frente do lançador. Cada um dos alvos sofre um dano de 1d10 dano de dano para cada 2 níveis do usuário. Se o mago for um mono-elementalista, a magia custará apenas 2 PM por nível ao invés de 3.

"Alguns são tão rápidos que rasgam o vento... Às vezes, o vento revida!"

-Saradin, Renomado Mago Elemental

IMUNIDADE AO AR

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6

Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Esta magia protege um alvo contra ataques de elemental do ar. O protegido não poderá ser alvo de magias do elemental do ar. Magias que afetam uma área ou raio poderão afetá-lo, mas não lhe causarão dano. Só é permitido manter até 2 alvos sob efeito desta magia. Mono-Elementalistas podem pagar 1 PM/nv para usar esta magia instantaneamente.

VENTOS RACIAIS

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 15 m **Concentração:** 1 Min

Escola: Ar

Esta magia é capaz de transformar o ar em um gás tóxico que é inofensivo para a maioria das pessoas, porem letal para apenas uma raça. Ao lançar a magia, o mago nomeia uma raça. Todas as criaturas da raça escolhida (Limitadas a 15) na área de efeito sofrem 1d12 de dano +1d8 para cada um dos níveis do mago. Mono-Elementalistas causam 1d20 adicional com a magia.

"Seria uma boa estratégia. Mas os orcs não sabem o significado da palavra "estratégia"... Aliás, nem o da palavra "significado"..."

-Lord Caos

3° CÍRCULO

ESCOLA DO FOGO

PIROCINESE SIMPLES

Custo: 16 **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fogo

A Pirocinese é a arte dos magos de elevar a temperatura de um corpo, vivo ou não. A pirocinese é capaz de elevar a temperatura do alvo á até 65° C. Se usada em seres vivos, a magia é capaz de causar 3d12+4 de dano. Se usada em objetos, eles ficarão aquecidos por

um tempo causando dano a quem os tocar. Água poderá ser evaporada com o tempo e alguns tipos de materiais poderão ser derretidos ou queimados.

"Você deu muita sorte mago! Só não vou te matar agora, porque minha espada ficou quente de repente!"

-Talos, Líder da Garra de Lobo

PIRAS DE SANGUE

Custo: X **Duração:** Imediata
Alcance: Variável **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo / Demoníaca

O mago consegue fazer com que três oponentes entrem em combustão espontânea causando-lhes 1d20+5 de dano + 1d6 de dano por nível. O custo da magia é de 2 PM e 2 PF para cada um dos níveis do usuário.

"Admiro os que se sacrificam para salvar os demais... Mas, mais impressionantes são os que se sacrificam para ferir os outros!"
-Samus Darkheart

BOLA DE FOGO

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 100 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo / Arcana / Demoníaca

O mago lança uma esfera de fogo pela palma de sua mão em direção de alvo. Quanto maior o nível do lançador, maior a esfera de fogo e, consequentemente, maior o dano. A bola de fogo é capaz causar 1d6 de dano para cada nível de experiência do mago. Esta magia causa o dobro de dano à criaturas de gelo, frias, e 50% adicional de dano contra mortos-vivos. Uma bola de fogo de uma mago nível 1 tem 0,1 m de diâmetro, aumentado +0,1 para cada nível.

OBS: Pessoas e/ou objetos na trajetória da magia poderão atrapalhar ou interceptar o efeito.

"Você vai mesmo fazer isso para acender esta vela?!..."
-Kuraman, para um de seus discípulos.

BARREIRA DE FOGO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

O mago gera uma linha de fogo no chão da onde começam a sair labaredas formando uma barreira de fogo. A barreira é linear e qualquer um que a atravesse recebe 1d8 de dano por fogo para cada um dos níveis do mago. A linha deve ser lançada a no máximo 5 metros de distância do mago e deve possui um comprimento de até 1 metro para cada um de seus níveis.

"A barreira não fará nenhuma resistência à sua travessia..."
-Blaze, Piromante de Belladona

TORRAR

Custo: 1/nv + X **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Torrar é uma poderosa magia de fogo capaz de fazer o alvo arder em chamas até a morte. A magia causa um dano de 1/nv + X, sendo X a quantidade de PM adicionais que o mago queira gastar no custo da magia. O mago pode gastar em X apenas 5 PM para cada um de seus níveis. Se o mago for um Mono-Elementalista pode gastar até 8 PM por nível no custo de X.

"Você não precisa incendiar a casa para matar um rato!"
-Kuraman, Ex-Chanceler de Garamond

CRIAR ELEMENTAL DO FOGO I

Custo: 10 + X **Duração:** Permanente
Alcance: 3 m **Concentração:** 20 min
Escola: Fogo / Encantamentos

Diferente da magia "Invocar Elemental do Fogo I", esta versão cria permanentemente um elemental menor que será servo do mago. Elementais da Fogo Menores são capazes de atacar a distância, usara alguns ataques de fogo e possuem alto IA e Dano. O nível do elemental invocado pode ser de até o 2 níveis abaixo do usuário. Mono-Elementalistas podem conjurar elementais de mesmo nível que o seu. O custo da magia é de 10 + X, sendo X o nível do elemental. Os PM gastos em X não poderão ser restaurados até que o elemental seja desencantado ou destruído. Elementais em geral não evoluem e não podem ser ressuscitados. Da experiência ganha pelo elemental 100% irá para o mago

ESCOLA DA ÁGUA

REFLUIR O KARMA

Custo: 1/cada 2 nv **Duração:** Instantânea

Alcance: 3 m **Concentração:** Instant.

Escola: Água

Esta magia é instantânea e deve ser usada logo após um alvo anunciar o uso de uma magia. A magia alvo passa a custar 2 PM por nível (do alvo) como custo adicional. Os PM gastos pelo alvo no custo adicional são revertidos em restauração pelo usuário de Refluir o Karma. Este perde a sua próxima vez de jogar.

"Seu esforços não serão em vão..."

-Murabrab, Ancião do Clã dos Dragões

DESIDRATAR

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4

Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata

Escola: Água

Esta magia escoa boa parte da água que se encontra no organismo da vítima. Este processo causa 1 ponto de dano para cada 2 níveis completos de seu usuário a um alvo por minuto. A desidratação fará com que o alvo tenha uma penalidade de -2 IA & ID e se movimente com -1 em seu movimento. Oponentes com nível superior ao mago não terão sua velocidade reduzida. Esta magia não é cumulativa com outras magias que reduzem o IA e o ID. Se o alvo morrer em virtude deste dano, o usuário ganha 100% adicional de EXP. Mono-Elementalistas ganham 100% adicionais.

"Só se dá valor à agua depois que seca a fonte..."

Janine D'akar, Governante de Forte Shalon

CRIAR ELEMENTAL DA AGUA I

Custo: 10 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 3 m **Concentração:** 20 min

Escola: Água / Encantamentos

Diferente da magia "Invocar Elemental da Água I", esta versão cria permanentemente um elemental menor que será servo do mago. Elementais da Água Menores são capazes de mesclar-se com a água, usar poucos ataques de água, podem comprimir-se em frasco e possuem uma AM e DM equivalentes a de um mago. O nível do elemental invocado pode ser de até o 2 níveis abaixo do usuário. Mono-Elementalistas podem conjurar elementais de mesmo nível que o seu.O custo da magia é de 10 + X, sendo X o nível do elemental. Os PM gastos em X não poderão ser restaurados até que o elemental seja desencantado ou destruído. Elementais em geral não evoluem e não podem ser ressuscitados. Da experiência ganha pelo elemental 100% irá para o mago

AUTO OXIGENAÇÃO

Custo: 1/nv + 2/min **Duração:** Indefinida

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Água

O mago é capaz de ficar sem respirar pelo período de duração da magia. Os efeitos deste feitiço farão com que o mago possa ficar sem respirar embaixo d'agua, não fique asfixiado por fumaça e não sofram quaisquer efeitos que necessitem da respiração para funcionar.

"Quanto tempo um ser humano consegue ficar sem água é bem maior do que o quanto este pode ficar envolto por ela..."
-Leviatan, Lendária Besta Marinha

VAPORES CURATIVOS

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Água / Divina

Esta poderosa magia de cura gera ventos revigorantes que tocam os rostos dos aliados do devoto. Todos os aliados (Limitados a 10) e companheiros na área de efeito restauram 1d20 PF + 2 PF para cada um dos níveis do usuário.

OBS: Esta magia pode ser usada para atingir mortos-vivos, atingindo todos na área de efeito(Limitados a 10). Mas, se o fizer, a magia não poderá restaurar os aliados.

"Quando alguém cava um poço, muitos aproveitam a água!"

-Boggy, Comerciante Marítimo

CULTURA DE VENENO

Custo: 2/nv **Duração:** X min
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Água

Através desta magia, o mago pode ministrar ou curar um envenenamento. O mago pode fazer com que um veneno fatal corra na corrente sanguínea do alvo. O veneno causará 1d12 de dano por minuto. A duração da magia são X minutos, sendo X o nível do lançador da magia. O veneno pode ser facilmente curado através de antídotos e magias de neutralizar venenos. A partir do nível 15, a magia causa 1d20 por minuto e passa a custar 3 PM por nível. A magia também pode ser usada para curar qualquer tipo de envenenamento ou doença comum ou mágica. Neste caso, a duração da magia é ignorada.

"As pessoas não precisam sentir o veneno, basta saberem que você é capaz de usá-lo!"

-Omicron, Governante da Cidadela do Caos

ESCOLA DA TERRA

ATRAVESSAR ROCHA/TERRA

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: Toque **Concentração:** Imediata
Escola: Terra

Através desta magia, o alvo tocado pelo mago poderá atravessar paredes ou quaisquer outros obstáculos feitos de rocha, pedras, terra, barro e similares. Se a magia tiver a duração terminada no momento de alguma travessia, o alvo morrerá imediatamente.

"Droga! Chegamos a um beco sem saída!"

"Para você..."

-Galana e Molder, Elemantalistas Gladiadores

CHUVA DE ROCHAS

Custo: 2/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 60 m **Concentração:** 1 min
Escola: Terra / Celestial

Esta magia traz para o local uma chuva de rochas pontiagudas que caem sobre seus oponentes. Cada oponente que for atingido pelo ataque mágico sofrerá 1d6 de dano por nível (Limitado a 15 oponentes). Se o mago for um mono-elementalista, o dano da magia recebe um adicional de +1 por nível.

"Minha fé se torna abalada quando oro a Abadi para que faça chover em nossas terras áridas, e aí me acontece isso! "

-Clérigo de Forte Shalon

PEDRA E TERRA

Custo: X **Duração:** Permanente
Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min
Escola: Terra

Esta magia é capaz de transformar a mais dura das rochas em terra fofa e fértil. O procedimento inverso também é possível. O mago pode transformar até 3 Kg de material para cada um de seus níveis. A magia pode afetar até mesmo objetos e armas. Através desta magia, o mago pode moldar grandes quantidades de pedra ou terra. O custo da magia varia entre 1 a 3 PM por nível dependendo da complexidade da ação.

"A terra é assim como o ouro... A essência é imutável, mas a forma é efêmera..."

-Goldberg, Governante de Áurea

ARMADILHA DE ROCHA

Custo: 7 + X **Duração:** Permanente
Alcance: 10 m **Concentração:** 3 min
Escola: Terra / Encantamentos

Com esta magia, o mago cria uma pequena pedrinha que deve ser colocada ao chão. Qualquer um que passe a menos de 1 metra da pequena pedra ativará a armadilha. A pedra rapidamente se transformará em uma jaula feita de um material rochoso altamente resistente. A jaula é capaz de aprisionar criaturas de até o dobro de níveis do lançador. Nenhuma magia nem ataque poderá atravessar a jaula, para fora ou para dentro. A jaula pode aprisionar apenas uma criatura. O custo da magia é de 7 + X, sendo X o nível da criatura aprisionada. Os PM gastos em X ficarão lá aprisionados até a criatura se libertar ou ser libertada.

"Isso é algum tipo de piada?... Vocês elementalista são hilários!"

-Lord Caos

ESCUDO ROCHOSO

Custo: 4/nv **Duração:** 2d4 min
Alcance: 3 m **Concentração:** Imediata
Escola: Terra

Esta magia cria próximo ao alvo um escudo feito de rocha. O escudo ficará círculo em volta do corpo do alvo, tentando bloquear possíveis ataques e magias lançadas contra ele. Devido a isso, o alvo desta magia recebe um bônus de +3 ID e +2 DM durante o período de duração da magia. Esta magia não pode ser usada em alvos que já tenham seu ID ou DM melhorados por outras magias.

"Devo minhas glórias a minha espada, mas devo minha vida a meu escudo..."
-Cassius, Ex-líder das Tropas de Gerum

CRIAR ELEMENTAL DA TERRA I

Custo: 10 + X **Duração:** Permanente
Alcance: 3 m **Concentração:** 20 min
Escola: Terra / Encantamentos

Diferente da magia "Invocar Elemental da Terra I", esta versão cria permanentemente um elemental menor que será servo do mago. Elementais da Terra Menores são capazes de mesclar-se com a terra, usar poucos ataques de terra e possuem um alto ID. O nível do elemental invocado pode ser de até o 2 níveis abaixo do usuário. Mono-Elementalistas podem conjurar elementais de mesmo nível que o seu. O custo da magia é de 10 + X, sendo X o nível do elemental. Os PM gastos em X não poderão ser restaurados até que o elemental seja desencantado ou destruído. Elementais em geral não evoluem e não podem ser ressuscitados. Da experiência ganha pelo elemental 100% irá para o mago

ESCOLA DO AR

PÁSSAROS DO VÁCUO

Custo: 6/pássaro **Duração:** Imediata
Alcance: 30 m **Concentração:** 1 min
Escola: Ar / Invocações

Através desta magia, o mago poderá invocar uma quantidade de pássaro feitos de vácuo. Os pássaros irão imediatamente ao encontro dos oponentes que o mago apontar. Cada pássaro que se chocar com um alvo causará 1d20+1 de dano e depois desaparecerá. O mago pode conjurar até 1 pássaro para cada 2 níveis que possua.

"Tudo que vêm do vácuo tentará te levar para lá! "
-Fenrir, Líder do Clã dos Dragões

INVISIBILIDADE

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: O Mago **Concentração:** 1 min
Escola: Ar / Arcanas (Clássica)

O mago fica completamente invisível a quaisquer olhos que não estiverem magicamente preparados com uma magia Detectar Invisibilidade ou algo similar. Se atacar alguém nesta forma, receberá um bônus de +4 IA e causará 50% adicional de dano, mas ficará visível no minuto seguinte.

"Mais ovinhos... ovos de dragãozinho... para encher minha barriguinha..."
-Viper, Dragão Sorrateiro de Gerum

VENTOS CORTANTES

Custo: 5 + 2/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Ar / Arcana

Uma rajada de vento cortante é emanada pelas mãos do mago contra todos os alvos dentro do raio de ação (Limitados a 10). Esta magia é capaz de cortar a pele e causar 2d8 de dano +1 por nível do mago lançador. Criaturas aladas deverão sofrer instabilidade em seu voo, podendo até cair dependendo do dano causado.

"O mesmo ar que você respira e te mantém vivo, também pode te matar..."
-Scotth, Tesoureiro de Belladona.

VOO

Custo: 2/nv +2/min **Duração:** Variável
Alcance: O mago **Concentração:** Imediata
Escola: Ar / Arcana (Psíquica) / Celestial

O próprio mago adquire a capacidade de voar a uma velocidade de 2d20 km/h. Magos de níveis superiores a 20 são capazes de voar a até 1d100 km/h e conseguem carregar até 1 pessoa de 100 kg junto. No entanto, neste caso o custo sobe para 4 PM por minuto. O usuário não pode lançar magias enquanto estiver voando, mas pode atacar. Se o fizer, gerará oportunidade ficando vulnerável a ser atacado naquele turno. Mono-Elementalistas podem usar esta magia instantaneamente.

"Wario, hoje te ensinarei a não ter medo do chão."

"Pai, você quer dizer, medo de altura?"

"Não, meu filho... A altura não é problema. Se você cair, é o chão que vai te matar..."

-Conversa entre Warren e seu filho, Wario.

NÉVOA ANTI-KARMA

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Uma leve névoa envolve até 3 alvos aliados e 3 alvos oponentes. Os 3 alvos aliados recebem um bônus de +2 DM e os 3 alvos adversários sofrem uma penalidade de -2 AM durante o período de duração da magia. Mono-Elementalistas podem lançar esta magia instantaneamente sem custo.

"É mais difícil de atingir o que não se pode ver."
-Galátos, Heitor da Pilares do Mundo.

CRIAR ELEMENTAL DO AR I

Custo: 10 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 3 m **Concentração:** 20 min

Escola: Terra / Encantamentos

Diferente da magia "Invocar Elemental do Ar I", esta versão cria permanentemente um elemental menor que será servo do mago. Elementais do Ar Menores podem voar, usar poucos ataques de vento e possuem um alto ID. O nível do elemental invocado pode ser de até o 2 níveis abaixo do usuário. Mono-Elementalistas podem conjurar elementais de mesmo nível que o seu. O custo da magia é de 10 + X, sendo X o nível do elemental. Os PM gastos em X não poderão ser restaurados até que o elemental seja desencantado ou destruído. Elementais em geral não evoluem e não podem ser ressuscitados. Da experiência ganha pelo elemental 100% irá para o mago

4° CÍRCULO

ESCOLA DO FOGO

"A parte boa de brincar com fogo é que você aprende a não se queimar!"
-Blaze, Piromante de Belladona

SABRE DE CHAMAS

Custo: 2/nv **Duração:** 2d6

Alcance: O mago **Concentração:** Ver*

Escola: Fogo

O Mago consegue fazer com sua arma (ou os projéteis dela) entrem em constante combustão. Todo ataque realizado por esta arma terá o bônus de +1 IA e causará um dano adicional de 3 pontos para cada um dos níveis do mago. O usuário também pode lançar esta magia instantaneamente no momento em que for realizar um ataque. Se o fizer, ele ainda sim poderá atacar, não perdendo sua vez. No entanto, deverá pagar um adicional de +2 PM por nível para executá-la desta forma.

HÁLITO DE IFRIT

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** 2 min

Escola: Fogo / Invocações

Ifrit é um demônio controlador do fogo. Numa rápida aparição, Ifrit surge lançando uma baforada de fogo contra seu alvo. A magia é capaz de causar 2d12+5 de dano +1d12 de dano para cada um dos níveis do usuário.

"O que será que acontece se Ifrit tomar algo alcóolico?"
-Jester, O Bufão de Gerum

FORÇA NEGATIVA DO FOGO

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Toda a energia reversa do Fogo é concentrada nesta magia. A finalidade desta magia é destruir criaturas ou objetos feitas ou baseadas neste elemental. Objetos flamejantes como tochas são imediatamente destruídos. Elementais, Golens e Criaturas baseadas neste elemental que possuam um nível inferior ao mago serão destruídas. Criaturas de Fogo com nível superior ao mago sofrerão 1d10 de dano para cada um dos níveis do usuário Outras criaturas que não são formadas por este elemento não sofrerão dano, mas ficarão 2d6 minutos impedidas de usar magias de Fogo.

BRISA INFERNAL

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min
Alcance: 10 m **Concentração:** 1 Min
Escola: Fogo / Arcana / Demoníaca

Esta magia gera uma brisa hostil e intensa que causa dano a todos que estiverem dentro de seu raio de alcance, inclusive aos aliados do lançador. Os únicos não afligidos são os que defenderem o Ataque Mágico e o próprio mago. O dano é de 1d6 por nível do mago por minuto. A magia requer que os alvos que desejam resistir, submetam-se a um teste de Ataque Mágico por minuto.

"Quem pretende visitar o inferno tem que gostar de climas quentes..."
-Demoon, Embaixador de Arkanum

CRIAR ARMA ELEMENTAL

Custo: 3, 6 ou 12 **Duração:** Permanente
Alcance: Toque **Concentração:** 30 min
Escola: Encantamentos / Elemental (Todos)

Através desta magia, o mago é capaz de criar uma Arma Elemental. Armas elementais são armas encantadas que podem causar danos adicionais através do elemental utilizado. Quanto mais poderoso o mago, mais poderosa poderá ser a arma:

Nível	Bônus de Dano	Custo PM
1 a 10	1d8+1	5
11 a 20	2d8+2	10
21+	3d12	15

O mago pode utilizar qualquer parâmetro igual ou abaixo de seu nível. O custo gasto nesta magia ficará preso na arma até que ela seja desencantada. O mago pode escolher um elemento e encantar alguma arma. O mago pode encantar apenas uma arma.

LIFE BURN

Custo: 0 **Duração:** 2d6 Min
Alcance: O mago **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

O mago dispõe de uma força interna capaz de queimar a própria vida para executar suas magias. Durante o período de duração, a próxima magia que usar, os custos serão subtraídos dos PF e não dos PM. Após isso, a duração da magia cessa. O mago não tem opção de cancelar voluntariamente este efeito. Se o mago for um mono-elementalista, ele poderá usar esta magia instantaneamente e sem gastar sua vez.

"Nunca penso no futuro. Ele chega rápido demais!"
-Spark, Piromante Goblin

ESCOLA DA ÁGUA

SURFER

Custo: 3/nv/hora **Duração:** Variável
Alcance: O mago **Concentração:** Imediata
Escola: Água

Esta magia só pode ser utilizada em mares, lagos ou rios. O mago gera uma grande e rápida onda na agua que segue na direção que o lançador quiser. O mago é capaz de surfar esta onda com os pés, para assim se locomover rapidamente na água. A velocidade da onda é sempre de 5d20 Km por hora, sempre na direção apontada pelo mago.

"Grandes ondas representam adversidades para alguns e oportunidades para outros..."
-Silf, Governante de Punta Sul

JATOS MÚLTIPLOS

Custo: 10/jato **Duração:** Imediata
Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata
Escola: Água

O mago abre os braços e jatos fortíssimos de água são disparados contra os alvos. Cada jato pode acertar mesmos ou diferentes alvos. O mago pode disparar 1 jato a cada 4 níveis causando 2d12+2 de dano por jato. Mono-elementalistas causam 1d8+2 adicional de dano por cada jato com esta magia.

"Essa é sua fantástica tática? Me molhar?"
-Lord Caos

APARIÇÃO DE SHIVA

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min
Escola: Água / Invocações

Com um sutil e sensual movimento, Shiva, a entidade da água surge e toca qualquer quantidade de alvos dentro do raio de ação. (Sem limitação) Cada um dos alvos tocados têm 50% do seu total de PF restaurados.

"Mesmo alguns Absistas reconhecem Shiva como uma entidade..."
-Saradin, Exímio Mago do Reino

ENCANTO DO CAPITÃO

Custo: 25 +5/h **Duração:** Variável
Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata
Escola: Água

Esta magia tem a capacidade de melhorar a velocidade de alguma criatura ou embarcação de locomover-se na água. Tanto em mares, lagos ou rios, o alvo da magia poderá movimentar-se com o dobro de sua velocidade normal. O tempo de duração da magia é ilimitado, até que o mago cesse o efeito ou seus PM se esgotem.

"Capitão... Acho que vamos nos chocar com aquela outra embarcação..."

"Certifique-se de não haja chance de isso não acontecer!"

-Sigfried e seu tripulante.

ACIDIFICAR

Custo: 3/nv **Duração:** Instantânea
Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata
Escola: Água / Demoníaca

Esta magia rapidamente é capaz de transformar líquidos de frascos em poderosos ácidos. Esta poção é capaz de transformar água, tônicos da saúde, poções restauradoras, frascos de éter, e outras poções comuns de até 250 ml em um poderoso ácido. A poção fica em forma de ácido por 10 minutos, voltando a ser uma poção se não for consumida. A magia pode ser lançada na vez de outro personagem, com o intuito de evitar o efeito de alguma poção. Se o ácido for ingerido, causará 4d20 de dano. Se o frasco for lançado contra um alvo, causará 3d20 de dano. Se esta magia for usada na vez de outro personagem, o mago perde a próxima vez de jogar. Poções mais raras como Elixir, Tônico ou Éter Concentrado, Poção Percentual, etc... Também podem ser alvos, mas o custo passa a ser 5 PM por nível.

"Você não devia beber isso..."
-Lillith

FORÇA REVERSA DA ÁGUA

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Água

Toda a energia reversa da Água é concentrada nesta magia. A finalidade desta magia é destruir criaturas ou objetos feitas ou baseadas neste elemental. Objetos feitos de água/gelo não mágicos serão automaticamente destruídos. Elementais, Golens e Criaturas baseadas neste elemental que possuam um nível inferior ao mago serão destruídas. Criaturas de Água com nível superior ao mago e criaturas aquáticas de qualquer nível sofrerão 1d10 de dano para cada um dos níveis do usuário. Outras criaturas que não são formadas por este elemento não sofrerão dano, mas ficarão 2d6 minutos impedidas de usar magias de Água.

ESCOLA DA TERRA

FLORA DE KARMA

Custo: 15 + X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 30 min

Escola: Terra

Esta complexa magia permite ao mago criar uma semente de uma nova espécie de vegetal. A espécie deverá ter as características determinadas com a anuência do MJ. O mago deverá definir pelo menos:

-Tamanho da planta

-Se ela produz flores e folhas e qual o aspecto.

-Se ela produz frutos, e qual seu aspecto e sabor.

-Periodicidade de florescimento e frutificação.

-Tempo médio de vida.

-Magos de nível superior a 20 poderão determinar características mágicas para a planta ou seus frutos.

-Outras características específicas que o mago queira implementar como capacidade de combate, telepatia, toxinas.

O que faz esta magia complexa é o seu custo. O custo original da magia é 15 + X. sendo X um valor determinado pelo MJ de acordo com a qualidade, tempo de vida e características da planta. Quanto mais útil, longeva e poderosa for a espécie, maior será X. O valor de X deverá variar entre 1 e 20, e os PM gastos desta forma serão transferidos para dar vida a planta e nunca mais poderão ser restaurados.

"Quem surgiu primeiro? A Vida ou Karma? Uma pergunta que os mais esclarecidos há tempos já possuem a resposta..."
-Saradin, Exímio Mago do Reino

FÚRIA DE DAO

Custo: 10 + 2/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 50 m **Concentração:** 1 min

Escola: Terra / Invocações

Em uma rápida aparição, Dao, o gênio da terra, surge e dispara diversas pedras contra qualquer quantidade de alvos. Dao pode disparar até 1 pedra para cada um dos níveis do invocador. Cada uma das pedras causam 1d12+2 de dano. As pedras podem ser distribuídas entre os alvos da magia.

"Quem disse que um gênio bom não pode ter um gênio ruim?"
-Delvar, Governante de Baldrok

REVESTIR EM AÇO NEGRO

Custo: 3/X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** Imediata

Escola: Terra / Encantamentos

Este encantamento permite ao mago revestir um equipamento em aço negro. O equipamento revestido torna-se indestrutível. O custo da magia é de 3 vezes X, sendo X o nível do item encantado. Equipamentos não-mágicos são considerados de nível 1.

"Meu corpo perecerá... Mas ainda assim, viverei em minhas criações..."
-Urza, Magi-Engenheiro de Gerum

SUBMERGIR

Custo: 2/nv +5/m² **Duração:** Até 1d4 min

Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata

Escola: Terra

O mago submerge sob o solo que estiver pisando, como se o chão fosse uma grande piscina. A técnica permite que o usuário movimente-se até 2d6 metros submerso, podendo atacar ou lançar magias, se ainda lhe restar pelo menos 3 casas de movimento. O mago pode usar esta técnica instantaneamente antes de um ataque ou magia ser desferido contra ele. Com isso, ele ganhará +4 DM e +4 ID para defender aquele ataque. Se o fizer, ele poderá movimentar-se ainda no turno do inimigo 2d6 casas, mas não poderá atacar. Neste caso, o usuário perde sua próxima vez de jogar.

"Vejo algumas pessoas glorificando pessoas por conseguirem cruzar grandes porções de água a nado. Fazer isso em terra sim é uma proeza para poucos!"
-Saradin, Exímio Mago Elemental

DEFESA INSTANTÂNEA DE ROCHA

Custo: 2/nv | **Duração:** Instantâneo
Alcance: 10 m | **Concentração:** Imediata
Escola: Terra

Esta magia cria instantaneamente um escudo diante de um alvo melhorando sua capacidade defensiva. A magia pode ser usada mesmo na vez de outro personagem, após o ataque ou magia ser anunciado, mas antes dos testes serem realizados. Se o fizer, o mago perde sua próxima vez de jogar. A magia confere um bônus de +4 ID e + 3 DM. Esta proteção dura apenas por 1 minuto. O Bônus para Mono-Elementalistas é de +5 ID +4 DM.

"Todos no Castelo estavam dispostos a defendê-lo, inclusive o Castelo..."
-Kain, sobre a invasão do Castelo do Caos

FORÇA NEGATIVA DA TERRA

Custo: 40 | **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m | **Concentração:** Imediata
Escola: Terra

Toda a energia reversa da Terra é concentrada nesta magia. A finalidade desta magia é destruir criaturas ou objetos feitas ou baseadas neste elemental. Objetos feitos de Terra/Pedra não mágicos serão automaticamente destruídos. Elementais, Golens e Criaturas baseadas neste elemental que possuam um nível inferior ao mago serão destruídas. Criaturas de Terra ou de pedra com nível superior ao mago sofrerão 1d10 de dano para cada um dos níveis do usuário. Criaturas que estiverem sob efeito de Pele de Pedra ou que estejam com o corpo parcialmente dentro da terra, como Ankhegs, também sofrerão o dano. Outras criaturas que não são formadas por este elemento não sofrerão dano, mas ficarão 2d6 minutos impedidas de usar magias de Terra.

ESCOLA DO AR

VENTOS DO SILÊNCIO DE HÉLIOS

Custo: 4/nv | **Duração:** 2d4+1 min
Alcance: 10 m | **Concentração:** 1 min
Escola: Ar / Invocações

Esta invocação conjura Hélios, que gera uma zona de silêncio de 10 metros. Todos que estiverem no raio de ação da magia ficarão impedidos de lançar magias, com exceção do próprio mago. Os que possuem nível superior ao do mago ficarão sob efeito da magia apenas por 1d4 minutos.

"Após isso, apenas o som do vento podia ser ouvido..."
-Histórias sobre a Guerra dos Monstros

SLASH

Custo: 4/nv | **Duração:** Instantanea
Alcance: 10 m | **Concentração:** Instant
Escola: Ar

O mago rapidamente balança o braço, gerando um golpe de ar cortante instantâneo contra o alvo. O corte causa 1d6 de dano por nível do usuário. A magia pode ser usada na vez de outro jogador, mas se o fizer, perderá a vez de jogar. Se a magia for executada antes do oponente realizar um ataque em seu turno, este recebe uma penalidade de -2 IA. Se o mago for um Mono-Elementalista, a magia causa 1 ponto de dano adicional para cada dois de seus níveis.

"Seu ataque surpresa deixou de ser surpreendente à medida que foi ineficaz..."
-Dragão do Casba

GAZEIFICAR

Custo: 3/nv | **Duração:** Imediata
Alcance: O Mago | **Concentração:** Imediata
Escola: Ar

Através desta magia, o mago se tornará uma massa de gazes. Enquanto estiver neste estado, o mago não pode receber nem ataques físicos nem mágicos. Em forma de gasosa, o mago pode movimentar-se normalmente com 1d8, inclusive adicionalmente na vez em que lança vez em que lança a magia. Se quiser, o mago pode atacar ou lançar uma magia ou habilidade, respeitando as regras de movimentação, inclusive no mesmo turno em que lançou a magia. Se o fizer, a mago se materializa novamente, extinguindo os efeitos da magia. Se quiser, o mago ainda pode lançar esta magia na vez de um oponente, antes deste atacar ou lançar um feitiço, como uma forma de defesa. Se o fizer, o mago terá 50% de chance

de se esquivar de um ataque físico e 30% de chance de se esquivar de um ataque mágico, apenas para aquele ataque específico. Neste caso, o mago não poderá lançar feitiços, atacar ou fazer outras ações, permitindo apenas sua movimentação de 1d8 metros. Neste caso, o mago não perde sua próxima vez , mas não poderá movimentar-se. Mono-Elementalistas têm a chance de esquiva ampliada para 60% e 40% em ataques físicos e mágicos.

NEBLINA DISSIPADORES

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Clássica/Divina

O mago conjura uma neblina capaz de extinguir efeitos mágicos hostis de múltiplos alvos. Trata-se de uma magia muito similar a magia arcana Dissipar Magia, mas que funciona coletivamente. Através deste feitiço, o mago é capaz de extinguir quaisquer outros efeitos desencadeados por armas mágicas, magias de magos com até o dobro de seu nível e efeitos de itens mágicos de vários tipos, inclusive poções. Esta magia não é capaz de remover encantamentos, desfazer itens mágicos, remover maldições e nem desfazer efeitos permanentes de poções. A magia é muito utilizada para desfazer petrificações, paralisia, veneno arcano, sono, confusão, enfraquecimento, efeitos debilitadores, etc...

HURRICANE

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

O mago começa a girar formando um pequeno tornado a sua volta. Este tornado começa a disparar golpes de ar cortante contra todos os oponentes do mago (limitado a 10) dentro da área de efeito. A magia causa 1d10 a cada 2 níveis do mago. Se o mago for um Mono-Elementalista, a magia causa 1 ponto de dano adicional para cada um de seus níveis.

"Ele gira e redopia como um pião, mas são seus inimigos que ficam tontos... "
-Otto Murray, Idealizador do Coliseu

FORÇA NEGATIVA DO AR

Custo: 40 **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Toda a energia reversa do Ar é concentrada nesta magia. A finalidade desta magia é destruir criaturas ou objetos feitas ou baseadas neste elemental. Objetos feitos de vento/ar não mágicos serão automaticamente destruídos. Elementais, Golens e Criaturas baseadas neste elemental que possuam um nível inferior ao mago serão destruídas. Criaturas de Ar com nível superior ao sofrerão 1d10 de dano para cada um dos níveis do usuário.. Criaturas que estiverem em pleno voo também sofrerão o dano, independente de seus níveis. Outras criaturas que não são formadas por este elemento não sofrerão dano, mas ficarão 2d6 minutos impedidas de usar magias de Ar.

5° CÍRCULO

ESCOLA DO AR

VOO PLENO

Custo: 20 +2/min **Duração:** Variável

Alcance: 30 m **Concentração:** imediata

Escola: Ar

O alvo desta magia pode ser tanto uma criatura voadora como algum veículo aéreo. O alvo da magia é capaz de locomover-se em voo como o dobro de sua velocidade normal. A duração da magia é indeterminada, até que o mago cesse o efeito ou seus PM se esgotem.

"Quem disse que a pressa é inimiga da perfeição, é um perfeito idiota!"
-Sâmus Darkheart

ESPOROS TÓXICOS

Custo: 4/nv **Duração:** 1d6 min

Alcance: 1 metro/nv **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Uma camada de ar forma por esporos tóxicos envolve a área de efeito. Os esporos são inteligentes e só atacam os oponentes dos mago. Todos os oponentes que estiverem na área de efeito, sofrem 1d4 de dano por nível do lançador por 1d6 minutos. Se o mago for um Mono-Elementalista, a magia causa 1 ponto de dano adicional por nível nos dois primeiros minutos.

"A prova de que organismos pequenos podem ser eficazmente mortais... "
-Valerian, Renomado Nectomante

MASSA DE TELETRANSPORTE

Custo: 22/hora **Duração:** Variável

Alcance: Variável **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Esta magia cria uma massa de ar em forma de ciclone capaz de envolver os alvos e carrega-los de um lugar para outro. O ciclone se move com 1d100 Km por hora. O transporte estará sujeito ao teste de encontros dos Céus. A massa de ar poderá carregar até 100 Kg a cada 3 níveis do mago. Todos são transportados simultaneamente para o local de desejo do mago. Não é necessário que o mago já tenha estado no local. O mago só pode usar esta habilidade uma vez ao dia.

"Gosto da euforia das vilas quando chegamos cavalgando um tornado..."
-Ying e Yang

SOPRO DE NEGAÇÃO

Custo: 1/nv + X **Duração:** Instantânea

Alcance: 10 m **Concentração:** Instant

Escola: Ar

Um rápido vento kármico é capaz de neutralizar os efeitos de uma magia lançada pelo inimigo. Para tal, o usuário alvo deve ter no máximo 5 níveis a mais que o mago lançador. Em oponentes de nível maior que isso, a magia não surtirá efeito. O oponente não pode ter sua magia anulada dois turnos seguidos, mesmo que por lançadores diferentes.

"Seja como o ar: Se permita acariciar os demais como uma leve brisa, mas impeça os impertinentes como uma forte ventania."
-Saradin, Mago Elemental Renomado

AÉRIUM

Custo: 5/Nível **Duração:** Imediata

Alcance: 20 metros **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

O mago comanda uma rajada de vento capaz de rasgar a pele dos adversários a sua frente. Todos que estiverem em uma linha de até 5x10 metros a frente do mago sofrerão 1d8 de dano para cada um de seus níveis e se afastarão 1d6 metros.

"Meu tempo é muito valioso para que vocês fiquem no meu caminho..."
-Lord Caos

AR DE MAESTRIA

Custo: X **Duração:** Permanente

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Ar/Encantamentos

Este poderoso encantamento tem a capacidade de reduzir os requisitos mínimos para se alcançar a maestria em atributos básicos. Ao ser encantado, o usuário é capaz de reduzir em 10 pontos a necessidade de atingir a maestria de um atributo. Apenas um atributo pode ser escolhido. A magia funciona também para maestrias divinas e semi-divinas. O mago pode manter até 1 destes encantamentos sobre si para cada 6 níveis que possua, limitado a 3 encantamentos. O usuário não pode encantar outros alvos. O custo da magia é X, sendo X metade do nível do usuário. O custo pago na magia uma vez, não se atualiza conforme o mago evolui de níveis. No entanto, se o mago remover o encantamento e decidir refazê-lo, deverá pagar o novo custo.

"Que os ventos do sucesso soprem sobre o Clã dos Dragões..."
-Gerrard, Ex-Líder do Clã dos Dragões

ESCOLA DO FOGO

CHAMAS INCONSEQUENTES

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:**1 min

Escola: Fogo

Através desta técnica, o mago elemental consegue fazer com que seu corpo entre em combustão e emane um onda de chamas capaz de atingir todos os inimigos na área de efeito (limitado a 10). A magia causa 1d8 de dano a todos os alvos e o mesmo dano a si próprio. O usuário poderá escolher até 3 oponentes que não poderão defender-se desta magia.

"A parte boa de não pensar nas consequências é que você sempre surpreende os que pensam nelas."

-Sayorus, Lider de Darkfalls

ESFERA FLAMEJANTE

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 1 m **Concentração:** 1 Min

Escola: Fogo

O mago cria uma imensa esfera de fogo com um raio de 3 metros que surge a 1 metro a sua volta. A esfera ficará rolando no local pelo período de duração da magia. Todos que forem atropelados pela esfera de fogo gigante sofrerão 1d8 de dano por nível do mago. A esfera seguirá sempre em linha reta, permitindo ao mago mudar sua direção toda vez que ela atingir alguém, algum obstáculo ou tocar a parede. A esfera se move com 1d6 metros/minuto. Se o mago for um mono-elementalista, a esfera permanecerá até o fim do combate.

"Morrer queimado ou esmagado deve ser terrível... Mas das duas formas juntas deve ser pior..."
-Edgard, Governante de Monark

PIROCINESE AVANÇADA

Custo: 37 **Duração:** Imediata

Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fogo

Esta é arte avança de aquecer objetos com o poder da mente. Com esta técnica o mago pode elevar a temperatura de objetos até 1000° C. Desta forma ele pode forjar a maioria dos metais e derreter/destruir boa parte dos materiais. O mago pode também elevar a temperatura de um ser vivo por um lapso de segundo para 120° C, lhe causando 1d100 de dano.

"Ele não sabe brincar..."
-Sobre Épsilon, o Dragão Vermelho

PIROCLASMA

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fogo

Com esta magia, o mago poderá criar um redemoinho de chamas capaz de incinerar todos os oponentes em um raio de 10 metros. Cada oponente atingido sofrerá 1d6 de dano para cada um dos níveis do mago. Mono-Elementalistas podem pagar +10 PM para causar adicionalmente +1 ponto de dano por nível.

"Fiquem tranquilos, marujos! Barathum teve muito trabalho em nos aprisionar nesta embarcação para vê-la consumida em chamas..."
-Conversa entre Sigfried e sua tripulação.

BESTA ÍGNEA

Custo: 4/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 1 m **Concentração:** 1 min

Escola: Fogo / Invocações

O mago é capaz de conjurar uma fera em forma de felino, semelhante a um tigre, feita inteiramente de fogo. A fera possuirá o mesmo nível do alvo e será considerda uma Besta de Ranking B com +2 IA e +1d20 de dano. O mago terá completo controle sobre a besta. Após o período de duração da magia, a besta se desfaz em cinzas. Os atributos da Besta deverão ser determinados pelo MJ. A EXP ganha pela Besta é atribuída ao usuário. Se o usuário for um Mono-Elementalista, a besta será imune à Magia Elemental.

"Suas patas ardentes deixam pegadas fáceis de rastrear. Isso é muito útil quando se quer ir exatamente para a direção oposta."
-Percival, sobre a Piro-Hidra

COMBUSTÍVEL

Custo: 1/nv + X **Duração:** Instantânea
Alcance: Variável **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Esta magia é de uso instantâneo, mas não pode ser usada sozinha. A técnica serve para complementar alguma outra magia de fogo que será lançada simultaneamente. A magia escolhida deverá ser capaz de causar dano. Qualquer magia de fogo escolhida causará um dano adicional de 50% do dano que causaria originalmente. O custo da magia é de 10+X, sendo X metade, arredondados para cima, dos PM gastos na magia escolhida.

"A maioria das coisas tem potencial para entrar em combustão... Basta apenas uma fagulha e o combustível certo..."
-Blaze, Piromante de Belladona

CHAMAS DO JULGAMENTO

Custo: 3/nível **Duração:** Imediata
Alcance: Variável **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Esta curiosa magia é capaz de fazer um julgamento rápido dos pecados do alvo. Após uma rápida prece, chamas brancas saem do braço do mago e atingem uma alvo. Se este alvo possuir um bom caráter, as chamas causam 1d4 de dano por nível do lançador. Se seu caráter for neutro, as chamas causam 1d6 de dano por nível. Agora, se seu caráter for maligno as chamas são capazes de causar 1d8 de dano para cada um dos níveis do lançador.

"Ao contrário dos que os Absistas pensam, o fogo não tem o poder de purificar... Mas sim de punir."
-Demoon, Embaixador de Arkanum

ESCOLA DA ÁGUA

LIQUIDIFICAR

Custo: 2/nv **Duração:** Permanente
Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata
Escola: Água

Esta curiosa magia de água é capaz de transforma qualquer tipo de metal que não esteja encantado na mais pura e límpida água. Esta magia pode, inclusive, transformar armas e armaduras em água, desprotegendo oponentes. O mago pode transformar até 1 kg de metal para cada um de seus níveis.

"Eu podia jurar que estava vestindo uma armadura completa! Demorei a entender o que havia acontecido antes que todo o Coliseu começasse a rir de mim quase nu. Depois disso arranquei a cabeça do mago miserável..."

-Lilo, Renomado Gladiador do Coliseu

TRANSIÇÃO LIQUEFADA

Custo: 1/nv **Duração:** Instantânea
Alcance: o mago **Concentração:** Imediata
Escola: Água

O mago assume uma forma liquida com a aparência de o mago sólido, tornando-se uma criatura quase etérea. No momento em que o mago usa a magia, ele poderá movimentar-se adicionalmente 2d8+1 metros, e se deslocar para qualquer lugar. Nesta forma, o mago pode atravessar criaturas vivas, mesmo hostis. Toda criatura viva que o mago cruzar, ele drenará desta 1 PF & PM para cada um dos níveis do mago. O mago não pode cruzar duas vezes a mesma criatura. Para drenar PM, é necessário que a criatura tenha PM. Esta magia pode ser usada apenas 1 vez por dia e uma vez adicional a cada 10 níveis completos. A partir do nível 15, o mago pode pagar um adicional de +1 PM por nível para usá-la antes do teste de acerto do ataque de um adversário para evitá-lo com 50% ou 30% para evitar uma magia Se o fizer, ele ainda poderá atacar ou lançar magias em seu turno, mas não poderá se mover. Se o mago for um mono-elementalista, a magia será capaz de drenar 1 PF & PM adicional por nível.

"É difícil combater uma criatura que é capaz de se mesclar com o mar..."

-Sigfried, Capitão do Lótus Escarlate

CHUVA ÁCIDA

Custo: 4/nv **Duração:** 1d4 min
Alcance: 20 m **Concentração:** Imediata
Escola: Água

Através desta magia, o mago conjura uma fina garoa que recai sobre todos na área de efeito. O mago e todos os que estiverem na área, inclusive seus aliados, sofrem um dano de 1d6 de dano por nível por 1d4 minutos.

"Ao sair na chuva... Acredite, se molhar é menor dos problemas!"
-Elfo Needle, Comerciante de Gerum

CORTESIA DE SHIVA

Custo: 5/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 1 m/nv **Concentração:** 2 min

Escola: Água / Invocações

Através desta técnica, o mago é capaz de conjurar a poderosa Shiva, que permanecerá imóvel e intocável no recinto pelo período de duração da magia. Ao fim de cada uma das rodadas enquanto Shiva estiver presente, o mago e todos os seus aliados restauram todos os seus PF. Ao término da duração, a entidade simplesmente deixa o local. O usuário pode usar esta magia em guerra para restaurar uma outra tropa completamente ao custo de 5 ações mágicas.

"Sua presença conforta o corpo e aquece o coração..."
-Magna, Lieder de Mystic

LINHA DO OCEANO

Custo: 2/nv **Duração:** 3d12 min

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Água

Com esta magia, o mago é capaz de gerar uma linha psíquica que divide a água de seu exterior. Durante o período de duração da magia, nenhuma criatura que esteja em contato com o exterior do mar, lago ou rio poderá submergir novamente. A ideia é evitar que criaturas aquáticas possam ocultar-se novamente nas profundezas ou evitar a aparição de monstros marinhos e criaturas hostis.

"Então você achou que ia fugir, hein!?"

-Herói pouco antes de ser destruído por Leviatan.

ATAQUE DO SENHOR DOS MARES

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Água

Através desta magia, o mago é capaz de realizar um ataque simples contra um oponente. Se este oponente for uma criatura aquática, mesmo que fora da água, o ataque receberá um bônus de + 5 IA e causará o dobro do dano. Esta magia dispensa testes de Ataque Mágico, mas requer um teste de ataque simples.

"O corte de minha espada dói mais quando bato com ela molhada!"

-Capitão John Temer, de Costa do Sol.

ESCOLA DA TERRA

FERTILIZAR

Custo: 40 **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** 1 Hora

Escola: Terra

O mago se aproxima de alguma planta, mesmo que recém-plantada, e estende sua mão em direção a ela. O vegetal passa desenvolver-se por mágica e floresce e/ou frutifica como se estivesse no momento para tal. Com esta magia, o usuário pode transformar pequenas sementes em árvores já adultas. Devido a imensa energia que é despendida sobre a planta, esta magia pode ser usada apenas uma vez por nível de experiência, sendo necessário que mago evolua para o próximo nível para poder usá-la novamente.

"Assim como a morte, o amadurecimento faz parte do processo. Todavia, a morte é certa, já o amadurecimento pode precisar de uma ajudazinha para acontecer..."

-Warren, Mago de Cóllomus

ANIMAR ESTÁTUAS

Custo: X +Y **Duração:** Permanente

Alcance: 10 m **Concentração:** 1 min

Escola: Terra / Encantamentos

Esta magia permite que o mago dê vida a estátuas inanimadas de qualquer material. È

necessário que pelo menos alguma parte da estátua seja feita de pedra ou terra. A criatura é basicamente um Golem que deve receber comandos de até 10 palavras, quantas vezes forem necessárias. O poder das estátuas animadas dependerá de seu porte físico, estrutura, material de que é feita, entre outros atributos físicos. Além disso, dependerá do nível do mago lançador. Estes parâmetros deverão ser definidos pelo MJ. Por exemplo, uma grande estátua feita de metal deve ter um nível mais alto do que uma estátua menor de pedra. Devido a esta característica do encantamento, através da forma de material da estátua, o mago pode facilmente criar um golem de nível superior ao seu. O custo da magia é de X + Y, sendo X 50% do nível da estátua e Y um custo que varia de 1 a 15. O valor de Y deve ser determinado pelo MJ baseado no poder e complexidade da estátua criada. Os PM gastos em X e Y não poderão ser restaurados até que a estátua seja desencantada.

"Algumas estátuas ficam imóveis por séculos. Você precisa dar um bom motivo para que elas saiam andando por aí!..."
-Samus Darkheart

BENÇÃO DE DAO

Custo: 4/nível **Duração:** 2d4 min
Alcance: 15 m **Concentração:** 1 min
Escola: Terra / Invocações

Outra magia de conjuração de Dao, o Gênio da Terra. A entidade aprece saindo do chão e permanece no local imóvel e intocável até o fim da magia. Enquanto Dao permanecer no local, o mago e todos os seus aliados que estiverem na área de efeito ficarão invulneráveis a ataques físicos.

"E foi assim que 9 combatentes, sob comando de Billy, venceram 98 soldados de Biatros..."
-Histórias sobre a Gangue da Fúria

EXPANSÃO DE APRENDIZADO

Custo: Nulo **Duração:** Nulo
Alcance: O Mago **Concentração:** Nulo
Escola: Terra

Esta magia permite que o mago seja capaz de ler pergaminhos de uma das escolas secundárias a sua escolha. Ao adquirir esta magia pela primeira vez, o mago pode escolher entre as seguintes escolas: Invocações, Encantamentos, Celestial ou Demoníaca. Uma vez escolhida, o mago passa a ser capaz de ler pergaminhos desta escola, mesmo que de outros caminhos da magia. Após feita a escolha, o mago não poderá mais mudar. Com isso, o mago poderá ler pergaminhos da escola escolhida, desde que este esteja dentre um círculo equivalente aos de seu caminho natural. EX: Alguém com acesso a no máximo o Círculo 7 de Magia Arcana não poderá ler pergaminhos de outras de Círculo 8 ou maior.

"A Existência do Karma é como um labirinto, onde muitas vezes os caminhos se cruzam..."
-Magna, Líder de Místyc

ALVEJAR OS FRACOS

Custo: 4/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata
Escola: Terra / Demoníaca

Diversas pedras negras demoníacas são expelidas do chão que circundam a mão do mago, e depois alvejam os mais fracos. Eles atingirão diretamente todos que estiverem com menos de 50% do seus totais de PF, aliados ou não. Os que forem atingidos sofrem 1d8 de dano por nível do lançador.

"Não é justo que eu tenha que pisar no mesmo chão de criaturas tão patéticas. Que as pedras deste chão lhe ensinem a lição!"
-Lord Caos

DARDOS ROCHOSOS

Custo: 11/dardo **Duração:** Imediata
Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata
Escola: Terra

O mago aponta a palma das duas mãos contra um alvo e dispara dardos mágicos feitos de pedra contra o alvo. O mago é capaz de disparar até 1 dardo e um adicional para cada 5 de seus níveis. Cada dardo disparado é capaz de causar 2d12+3 de dano e tem 10% de chance de petrificar um oponente que possua até o 3 níveis acima do lançador. Mono-Elementalistas podem disparar 1 dardo adicional.

"Testemunhos de quem já foi petrificado dizem que o processo é indolor... Esta técnica contraria os padrões. "
-Kuraman, Ex-Chanceler de Garamond

6° CÍRCULO

ESCOLA DA TERRA

INVOCAR ELEMENTAL DA TERRA II

Custo: 50 + X **Duração:** 2d8 min
Alcance: 3 m **Concentração:** 2 min
Escola: Terra / Invocações

O usuário é capaz de conjurar um Elemental da Terra Maior que permanecerá em jogo a favor do usuário. Elementais da Terra Maiores normalmente tem a forma de grandes estátuas de pedra e terra, são capazes de mesclar-se com a terra, ficar invulneráveis por até 1d8 minutos, usam uma boa quantidade de ataques de terra e possuem um alto ID. O custo da magia é de 50 + X, sendo X o nível do elemental. O nível do elemental invocado poderá ter até o mesmo nível do usuário. Mono-Elementalistas podem invocar elementais maiores com até 2 níveis acima do seu. As EXP ganhas pelo elemental são 100% destinadas a seu criador.

ANIMAR PLANTAS

Custo: 2/nv **Duração:** 2d8 min
Alcance: 3 m/nv **Concentração:** 1 min
Escola: Terra

Por um curto período de tempo, o mago é capaz de animar todos os vegetais que estiverem na área de efeito. Enquanto estiverem animados, os vegetais poderão atacar de onde estiverem e tentar imobilizar ou lançar esporos contra um oponente e os que possuírem grandes raízes poderão até locomover-se. Em combate, o poder do alvo pode mudar de acordo com o tipo de planta e o nível do lançador da magia.

"Porque você era vegetariano mesmo?... "
-Tristan para o Monge Tsubasa

MOLDAR A TERRA

Custo: 10 a 60 **Duração:** Variável
Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata
Escola: Terra

Esta técnica permite ao mago moldar, mover, e controlar livremente terra e pedras, podendo fazer qualquer tipo de ação que envolva este elemento. O custo da magia dependerá do tipo, duração e complexidade que o mago deseje realizar com o elemento.

PETRIFICAR

Custo: 3/nv + X **Duração:** Permanente
Alcance: 1 m **Concentração:** Imediata
Escola: Terra / Encantamentos

O mago lança seu olhar fúnebre de Basilisco que é capaz de petrificar uma vítima. O alvo desta magia ficará petrificado até que o mago o liberte ou o encanto seja desfeito. O custo de X pago adicionalmente é uma quantidade de PM equivalente a quantidade de níveis do alvo e ficarão armazenados na criatura até que ela morra ou seja desencantada. Esta magia só pode ser usada em criaturas de nível igual ou inferior ao mago. Mono-Elementalistas tem o custo de manutenção do encantamento reduzido pela metade. Esta magia só pde ser usada apenas uma vez em combate.

"Não ouse me desafiar, Górgona! Não há nada que você possa fazer que eu também não possa!"
-Encontro entre Sâmus e Meduza

IRA DAS PEDRAS

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 1 m/nv **Concentração:** Imediata
Escola: Terra

Através desta magia, o mago é capaz de fazer com que todos os objetos derivados de pedra e terra que estiverem na área de efeito sejam lançados violentamente contra um alvo. Corpos como pedras, blocos, objetos de pedra, gemas, serão imediatamente lançados contra a vítima. O dano causado pela magia deverá ser determinado pelo MJ de acordo com a quantidade, forma e peso dos projéteis. Ao lançar a magia, o mago pode adicionalmente

criar algumas pedras. O mago pode criar até 1 pedra a cada 3 níveis. As pedras são capazes de causar 1d20+3 de dano cada.

"Assim como este objeto de rocha, a sua forma não muda sua natureza... Continuará a ser escravo de suas origens. "

-Omicron para Lord Caos

CRIAR PERGAMINHO DA TERRA

Custo: 1d8 PM **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** 30 min

Escola: Terra

Através de um papiro e uma pena, com este encanto o mago é capaz de criar pergaminhos de magias do elemental da Terra. O mago é capaz de criar pergaminhos de magia de círculos anteriores ao seu atual. Os PM gastos na confecção destes pergaminhos são perdidos para sempre.

ESCOLA DA ÁGUA

BENÇÃO DE ATLÂNTIDA

Custo: 30 + 2/min **Duração:** Variável

Alcance: Toque **Concentração:** Imediata

Escola: Água

Esta poderosa magia torna o alvo extremamente hábil em baixo d'água. O alvo da magia é capaz de mover-se, falar, lançar outras magias, atacar e respirar submerso como se estivesse na superfície. Não há limite de duração para a magia, sendo mantida até que o mago cesse seus efeitos ou até que seus PM se esgotem. Mono-Elementalstas podem pagar apenas 50 PM e ficar por 24 horas nesta condição.

"Nenhum afogado é capaz de saber ao certo qual gota fez sua respiração parar... "

-Lord Aquomus

NECTARIZAR

Custo: X **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 10 min

Escola: Água

Esta incrível magia consiste em transformar uma poção pré-existente em algum tipo de Néctar. Os Néctares são capazes de restaurar ou aprimorar os Atributos Básicos de quem os consome. O tipo de Néctar bem como o custo para executar a magia dependerão da poção usada como matéria prima. Segue tabela:

Poção Original: Tonico Concentrado

Néctar: Néctar de Titan Custo: 1d8 PM

Poção Original: Éter Concentrado

Néctar: Néctar de Herói Custo: 1d12 PM

Poção Original: Elixir

Néctar: Néctar de Semi-Deus Custo: 2d8 PM

Poção Original: Crina de Fênix

Néctar: Néctar dos Deuses Custo: 2d12 PM

Em todos os casos, a poção deve ser bebida pelo próprio criador e o custo de PM são perdidos para sempre. Mono-Elementalista tem o custo da magia reduzido em 50%.

"Se torna muito mais aceitável tomar Nectar de Titan criado desta forma... "

-Edgard, Governante de Monark

SANGUE EM ÉTER

Custo: X PF **Duração:** Imediata

Alcance: O mago **Concentração:** Imediata

Escola: Água

O mago é capaz de transmutar seu próprio sangue em essência mágica. Ao usar a magia, o lançador poderá sacrificar qualquer quantidade de PF e restaurar a mesma quantidade em PM. O mago não pode gastar mais PM do que tem. Estes PF não poderão ser restaurados no mesmo dia.

"Como eu, há quem prefira derramar lágrimas do que sangue... "

-Minerva, Governante de Cóllomus

DRENO DE SANGUE

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** Imediata

Escola: Água

Esta magia faz com que o mago se aproveite do sangue da vítima para restaurar seus próprios PF. A magia causa um dano de 1d8 de dano por nível e o mago restaura esta mesma quantidade. Mono-Elementalista tem estes valores ampliados em 1 ponto para cada um de seus níveis.

"O seu sangue é muito precioso para que eu o deixe à mercê dos pernilongos... "

-Saradin, Renomado Mago Elemental

INVOCAR ELEMENTAL DA ÁGUA II

Custo: 50 + X **Duração:** 2d8 min

Alcance: 3 m **Concentração:** 2 min

Escola: Água / Invocações

O usuário é capaz de conjurar um Elemental da Água Maior que permanecerá em jogo a favor do usuário. Elementais da Água Maiores normalmente tem a forma de serpentes de água, são capazes de restaurar-se em contato com a água, mudar de forma em segundos, usam uma boa quantidade de ataques de água e possuem AM e DM equivalente ao de magos. O nível do elemental invocado poderá ter até o mesmo nível do usuário. Mono-Elementalistas podem invocar elementais maiores com até 2 níveis acima do seu. As EXP ganhas pelo elemental são 100% destinadas a seu criador. O custo da magia é de 50 + X, sendo X o nível do elemental.

MOLDAR A ÁGUA

Custo: 10 a 60 **Duração:** Variável

Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata

Escola: Água

Esta técnica permite ao mago moldar, mover, e controlar livremente a água ou qualquer líquido exposto, podendo fazer qualquer tipo de ação que envolva este elemento. O custo da magia dependerá do tipo, duração e complexidade que o mago deseje realizar com o elemento.

CRIAR PERGAMINHOS DA ÁGUA

Custo: 1d8 PM **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** 30 min

Escola: Água

Através de um papiro e uma pena, com este encanto o mago é capaz de criar pergaminhos de magias do elemental da Água. O mago é capaz de criar pergaminhos de magia de círculos anteriores ao seu atual. Os PM gastos na confecção destes pergaminhos são perdidos para sempre.

ESCOLA DO FOGO

AURA ABRASADORA

Custo: 4/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: Variável **Concentração:** 2 Min

Escola: Fogo

O mago da um alto grito entrando completamente em combustão, fazendo seu corpo arder em chamas. Todos que terminarem seu turno entre 10 e 30 metros de sentirão um forte calor. Todos que terminarem seu turno entre 2 a 10 metros de distância sofrerão queimaduras de 1d8 de dano por nível. Todos que terminarem a rodada a no máximo 1 metro de distância do mago entrarão em combustão também sofrendo 1d10 de dano por nível, +2d20 por 1d6 minutos. O próprio mago sofre 1d20+5 de dano por minuto até o fim de duração da magia.

"Já se sentiu como se estivesse no próprio inferno?..."

-Lenira, a Tanar-ri

CHAMAS NEGRAS DAS TREVAS

Custo: 4/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 500 m **Concentração:** 1 Min

Escola: Fogo / Demoníaca

Na verdade, esta arte não pertence ao mundo dos seres vivos e sim ao inferno. Há muitos anos, a magia foi ensinada por demônios aos magos mestiços do fogo. Esta magia permite que o mago utilize sua energia kármica para emanar uma onda de chamas terrível. O mago estica rapidamente seu braço e chamas negras com a forma de um dragão são lançadas contra uma vítima. Ao atingi-la, a magia é capaz de causar 3d20+15 de dano + 1d10 de dano por nível do mago. Após o cálculo do dano no adversário, o mago sofre

metade deste dano. Mono-Elementalistas podem ignorar a concentração desta magia.

"Esta técnica é muito perigosa... Cuidado ao ascender um fogo que não é capaz de apagar..."
-Galatos, Heitor da Escola Pilares do Mundo

ALVEJAR

Custo: 5/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Da palma de sua mão, o mago é capaz de disparar uma séria de pequenos projéteis de chamar que se explodem a tocar um alvo. Embora pequenos, as esferas de chamas causam um dano brutal de 1d10 para cada um dos níveis do usuário. Se o mago for um Mono-Elementalista a magia causa 1 ponto de dano adicional por nível.

"Falhar em se esquivar de uma lhe tirará a chance de desviar das demais..."
-Blaze, Piromante de Belladona

INVOCAR ELEMENTAL DO FOGO II

Custo: 50 + X **Duração:** 2d8 min
Alcance: 3 m **Concentração:** 2 min
Escola: Fogo / Invocações

O usuário é capaz de conjurar um Elemental do Fogo Maior que permanecerá em jogo a favor do usuário. Elementais do Fogo Maiores normalmente tem a forma de demônios em chamas, são capazes de incinerar e derreter objetos não mágicos com o toque, causam dano automático aos que os atacam, usam uma boa quantidade de ataques de fogo e possuem bom IA e Dano. O nível do elemental invocado poderá ter até o mesmo nível do usuário. Mono-Elementalistas podem invocar elementais maiores com até 2 níveis acima do seu. As EXP ganhas pelo elemental são 100% destinadas a seu criador. O custo da magia é de 50 + X, sendo X o nível do elemental.

MOLDAR O FOGO

Custo: 10 a 60 **Duração:** Variável
Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo

Esta técnica permite ao mago moldar, mover, e controlar livremente o fogo e as chamas, podendo fazer qualquer tipo de ação que envolva este elemento. O custo da magia dependerá do tipo, duração e complexidade que o mago deseje realizar com o elemento.

CRIAR PERGAMINHO DO FOGO

Custo: 1d8 PM **Duração:** Imediata
Alcance: Toque **Concentração:** 30 min
Escola: Fogo

Através de um papiro e uma pena, com este encanto o mago é capaz de criar pergaminhos de magias do elemental do Fogo. O mago é capaz de criar pergaminhos de magia de círculos anteriores ao seu atual. Os PM gastos na confecção destes pergaminhos são perdidos para sempre.

ESCOLA DO AR

VÁCUO

Custo: 50 **Duração:** Imediata
Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata
Escola: Ar

Esta magia gera uma grande massa de ar dentro do corpo da vítima que depois se retrai formando uma área de vácuo. Esta magia é capaz de causar 7d20+5 de dano.

"Ninguém poderá lhe ouvir gritar... O Som não se propaga no vácuo..."
-Epsilon, Dragão Vermelho

VENTOS DE SABEDORIA

Custo: 5/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata
Escola: Ar

Estes ventos cortantes são capazes de causar 1d20 de dano e um dano adicional de 1d6 para cada nível do mago a todos os oponentes no raio de ação. No entanto, os que morrerem em virtude desta magia gerarão 100% de EXPERIÊNCIA adicional ao usuário.

"Quando a casa de seu vizinho está em chamas, saiba que a sua corre perigo..."

-Nirua, Exilado do Clã dos Dragões

CICLONE

Custo: 3/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 1 m **Concentração:** 1 min

Escola: Ar

O mago lança um poderoso ciclone que atribulará todos os objetos leves da área. O ciclone ficará em jogo e poderá mover-se 1d6 metros por minutos sob controle do mago, podendo atravessar o mesmo metro de outros personagens. Todas as vítimas que forem atravessadas sofrerão 2d12 de dano +3 de dano para cada um de seus níveis. Após o fim da duração da magia, o ciclone simplesmente se desfará. Um Mono-Elementalista pode ignorar o custo de concentração desta magia.

"Às vezes, eu ouço o vento e espero até que a natureza me acaricie com uma leve brisa de verão... às vezes, eu ouço o vento, e prefiro sair correndo.."
-Slynker, Líder do Clã Adaga de Prata

INVOCAR ELEMENTAL DO AR II

Custo: 50 + X **Duração:** 2d8 min

Alcance: 3 m **Concentração:** 2 min

Escola: Ar / Invocações

O usuário é capaz de conjurar um Elemental do Ar Maior que permanecerá em jogo a favor do usuário. Elementais do Ar Maiores normalmente tem a forma de pequenos furacões com rostos, são capazes de voar. deslocar alvos, ficar invisíveis, usam uma boa quantidade de ataques de ar e possuem todos os atributos de combate bastante equilibrados. O nível do elemental invocado poderá ter até o mesmo nível do usuário. Mono-Elementalistas podem invocar elementais maiores com até 2 níveis acima do seu. As EXP ganhas pelo elemental são 100% destinadas a seu criador. O custo da magia é de 50 + X, sendo X o nível do elemental.

SOPRO DE FÉ

Custo: 4/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Com esta técnica o usuário emite ventos capazes de atingir mortos vivos. A lançar esta magia, o usuário pode escolher 1 morto-vivo para cada 10 níveis completos que possuir. Alvos de nível inferior ao mago são automaticamente destruídos. Alvos que possuam nível igual ou superior sofrem 1d10 de dano para cada um dos níveis do usuário. Esta magia só pode ser usada uma única vez por combate.

"Que a fé não se restrinja apenas aos Absistas..."

-Patrono Mauthus

CRIAR PERGAMINHO DO AR

Custo: 1d8 PM **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** 30 min

Escola: Ar

Através de um papiro e uma pena, com este encanto o mago é capaz de criar pergaminhos de magias do elemental do Fogo. O mago é capaz de criar pergaminhos de magia de círculos anteriores ao seu atual. Os PM gastos na confecção destes pergaminhos são perdidos para sempre.

7° CÍRCULO

ESCOLA DO FOGO

PACTO ARDENTE

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 5 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fogo

Esta técnica permite ao alvo da magia compreender completamente a dor causada através de do elemental do fogo e usá-la para si. Todos os ataques deste elemento lançados contra o alvo, ou lançados em alvos em até 5 metros terão todo o dano causado prevenido, e o alvo restaurará uma quantidade de PF equivalente ao dano que seria causado. Esta

magia pode ser usada instantaneamente, mas custará 2 PM por nível adicionalmente.

TORMENTA DE IFRIT

Custo: 4/nível **Duração:** Imediata

Alcance: 50 m **Concentração:** 2 Min

Escola: Fogo / Invocações

Esta é magia faz com que o demônio do fogo, Ifrit, surja do inferno. Em sua aparição, a entidade lança diversas esferas de chamas em todos os adversários do mago. Cada alvo sofre 1d12+3 de dano para cada um dos níveis do mago.

"A tormenta dele tende a ser muito menor que a sua..."
-Blaze, Piromante de Belladona

FOGO RÁPIDO

Custo: 2/nv **Duração:** Instantânea

Alcance: O Mago **Concentração:** Imediata

Escola: Fogo

Esta magia permite que mago lance adicionalmente outra magia de fogo capaz de causar dano com uma magia instantânea. Para isso, a magia escolhida não pode ter tempo de Concentração e deve ser uma magia capaz de infringir dano direto. O mago deve dominar a magia de fogo que quer lançar adicionalmente e também deve pagar seu custo.

"Porque é o palhaço que põe fogo na festa!"
-Jester, Bufão de Biatros

FORJARIA DE IFRIT

Custo: 50 + 15 +X **Duração:** 1 a 3 hora

Alcance: 50 m **Concentração:** 1 hora

Escola: Fogo / Invocações

Esta invocação possui um caráter diferente das outras invocações do demônio Ifrit do fogo. Nesta situação Ifrit aparecerá para fazer um simples trabalho de forjaria para o mago. Com a aparição do demônio, o mago explicará quais armas gostaria de forjar e quais atributos deseja melhorar na arma, mesmo já mágica. O demônio consegue derreter os metais e fazer a forjaria apenas com o poder da mente. Ifrit pode fazer as seguintes melhorias, permitindo ao mago escolher uma opção:

- -Bonificar em até +1 IA (Armas Ativas)
- -Bonificar em até +1 ID (Armaduras)
- -Bonificar em +1 AM.
- -Bonificar em +1 DM.
- -Tornar o usuário Imune ao fogo
- -Bonificar +1d12 de dano (Armas Ativas)
- -Bonificar em +15 PF
- -Bonificar em +15 PM
- -Adicionar propriedades de fogo a combinar entre o mago e o demônio.

*Magos com nível acima de 20 podem escolher 2 opções. Mono-Elementalistas podem fazer uma opção adicional. Em ambas as situações, o mago nunca poderá fazer mais que 3 opções e não poderá repetir a opção mesmo que em outros encantamentos.

A magia tem alguns custos adicionais cobrados por Ifrit. O custo da magia é de 50 + 7 + X, sendo X um custo determinado por Ifrit que varia entre 1 e 15 PM, de acordo com a o poder das melhorias concedidas por ele. Os custos de 7 + X PM pagos adicionalmente ficam presos na arma até que a mesma seja desencantada (O próprio mago não pode desencantar a arma sozinho sem uma magia de "Desencantar" ou "Remover Maldições 3"). O custo pago em X é o preço cobrado por Ifrit, e estes PM serão perdidos para sempre. Após a conclusão da arma, uma onda de fogo leva o demônio embora, causando 1d20 de dano em todos os presentes. O usuário pode manter um destes encantamentos adicionalmente a cada 20 níveis que possuir.

"O calor do fogo trabalhando em prol do calor da batalha. Assim como qualquer demônio, Ifrit também faz suas barganhas..."
-Lillith

ESCOLA DO AR

VENTOS ÁRTICOS

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata

Alcance: Até 100 m **Concentração:** 1 min

Escola: Ar

Esta poderosa magia é capaz de congelar a água do mar e lagos em toda a área de efeito. Todos que forem tocados por estes ventos congelantes recebem 1d10 de dano para cada um dos níveis do lançador. O mago deverá atingir um metro e todos os metros adjacentes a este. No entanto, mesmo os aliados serão atingidos pela magia. No caso de lagos, mares, rios e outros líquidos a área é de 200 metros. Criaturas com nível inferior a 10 morrerão congeladas e tornam-se estátuas de gelo. O gelo se desfará em até 10 horas. Criaturas feitas de elemental da água sofrem o dobro do dano. Mono-Elementalista causam um dano adicional de +1 por nível.

"Dizem que só existe 3 coisas mais frias: O Coração de Califesto, o julgamento de Ariel e... toda a tripulação do Névoa Negra..."
-Edgard, Governante de Monark

FÚRIA DE HÉLIOS

Custo: 3/nv **Duração:** Imediata
Alcance: Toque **Concentração:** 2 min
Escola: Ar / Invocações

Hélios, a entidade do ar, aparece rodopiando até formar um tufão. A magia gera ventos cortantes capaz de causar 1d12 de dano para cada um dos níveis do mago em qualquer quantidade de alvos, limitado a 15. Após isso, Hélios desaparece.

"Hélios gira e rodopia de forma frenética, mas são os outros que ficam tontos..."
-Murabrab, Excluso do Clã dos Dragões

GÁS DO SONO

Custo: 5/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 40 m **Concentração:** 1 min
Escola: Ar

Através de seus poros, o mago expele um gás sonífero poderoso. Todos os que estiverem na área de efeito cairão em um profundo sono que durará por 2d4 minutos. Esta magia só surte efeito em criaturas de nível igual ou inferior ao mago.

"Se o homem não tivesse a capacidade de sonhar, perderia menos tempo dormindo!"
-Barbari, Dragão Negro de Samus

PACTO VENTOSO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata
Escola: Ar

Esta técnica permite ao alvo da magia compreender completamente a dor causada através de do elemental do ar e usá-la para si. Todos os ataques deste elemento lançados contra o alvo, ou lançados em alvos em até 5 metros terão todo o dano causado prevenido, e o alvo restaurará uma quantidade de PF equivalente ao dano que seria causado. Esta magia pode ser usada instantaneamente, mas custará 2 PM por nível adicionalmente.

ESCOLA DA ÁGUA

PERFURAÇÃO PRESSURIZADA

Custo: 5/nível **Duração:** Imediata
Alcance: 500 m **Concentração:** Imediata
Escola: Água

Esta magia gera um jato de água pressurizado incrivelmente forte que toma a forma sólida e atravessa todos as vítimas que estejam em linha reta do mago. A magia é capaz de causar 1d8 de dano para cada um dos níveis do mago para todos que estiverem em linha, inclusive seus aliados.

"Às vezes a água desvia de seus obstáculos para chegar ao seu destino... Às vezes, não."
-Lord Áquomus, Líder Sahuagin

TORRENTE DO CORAÇÃO

Custo: 6/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata
Escola: Água / Celestial

Esta técnica faz cair uma quantidade de água do céu sobre um único alvo. O alvo beneficiado fica encharcado e tem todos os seus PF restaurados. A magia proporciona uma euforia e alegria em quem é alvo, lhe causando uma nítida sensação de felicidade. Para Mono-Elementalistas, o custo desta magia é 4 PM para cada um de seus níveis.

"Antes de ferir um coração, certifique-se de que não está dentro dele..."

-Minerva, Governante de Cóllomus

CÓLERA DE SHIVA

Custo: 5/nível **Duração:** 2d4 min

Alcance: 50 m **Concentração:** 2 min

Escola: Água / Invocações

Esta poderosa invocação mostra Shiva, a musa da água, em uma forma agressiva, difícil de ver. A entidade aparece envenenando todos os alvos apontados pelo mago em um raio de 50 metros e restaurando todos os aliados do mago. A magia causa 1d8 de dano por nível por minuto para todos estes alvos e restaura 1d8 por nível a todos os aliados durante o tempo de duração da magia.

"Mesmo nervosa, Shiva arruma uma forma de restaurar uns enquanto destrói outros..."

-Nirua, Membro Exilado do Clã dos Dragões

PACTO ÚMIDO

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min

Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata

Escola: Água

Esta técnica permite ao alvo da magia compreender completamente a dor causada através de do elemental da água e usá-la para si. Todos os ataques deste elemento lançados contra o alvo, ou lançados em alvos em até 5 metros terão todo o dano causado prevenido, e o alvo restaurará uma quantidade de PF equivalente ao dano que seria causado. Esta magia pode ser usada instantaneamente, mas custará 2 PM por nível adicionalmente.

ESCOLA DA TERRA

GEMIFICAR

Custo: 70 + X **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** 1 min

Escola: Terra / Encantamentos

Esta magia gera uma onda colorida que vai em direção ao alvo. A onda é capaz de transformar o alvo em uma gema preciosa aleatória para sempre. A gema costuma brilhar mais intensamente que as gemas comum e se for vendida, costuma ter um acréscimo de 10% em seu preço. O sorteio da gema recebe um bônus de +X, sendo X o nível do alvo. Embora o mago possa desencantar a gema se esta estiver em sua mão, 1 PM gasto na execução da magia é perdido para sempre. Por ser um encantamento, esta magia prende 50% (Arredondado para cima) dos PM gastos em X, até que o alvo seja desencantado. Mono-Elementalistas não têm o custo de PM perdidos par sempre.

"Todos queriam a Orbe Delta. Sâmus a queria devido ao imenso poder nela contido. Slynker a queria por saber que a gema deveria valer um bom dinheiro. Sáfiros a queria, pois ela parecia saborosa. E, Ulag e seus orcs... Bem, eles a queriam porque ela brilha..."

-Allandra, Governante de Flint

PEDRAS GUARDIÃS

Custo: 10/pedra **Duração:** Permanente

Alcance: Toque **Concentração:** 1 hora

Escola: Terra / Encantamentos

Esta magia permite que o mago transforme pedras comuns em pedras protetoras. As pedras poderão ser divididas entre quaisquer quantidades de pessoas com o consentimento do mago. A pedra não adquire nenhuma inteligência ou autonomia, mas ela ficará flutuando em volta de seu protegido até que este seja alvo de uma magia nociva ou ataque. Cada pedra tem 25% de chance de impedir que o seu protegido seja alvo de algum ataque ou magia inimiga. Uma vez atingida a pedra é destruída. As pedras possuem harmonia e sincronia, o que faz com que apenas uma pedra pode ser destruída por ataque. Os PM gastos nesta magia ficam presos na pedra, até que ela seja destruída ou desencantada. O mago pode encantar até 1 pedra e uma adicional para cada 10 níveis que possua.

"Sem as rochas, as ondas não subiriam tão alto..."

-Sigfried, Capitão do Lótus Escarlate

A GRANDE ROCHA

Custo: 30/5 níveis **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** 1 min
Escola: Terra

O mago é capaz de formar uma gigantesca rocha sobre a cabeça de um alvo. A rocha têm um raio de 1 metro e 0,25 Tonelada para cada 5 níveis do mago. Ao término da concentração a rocha cai sobre a cabeça do alvo causando um dano de 3d20 para cada 5 níveis do mago.

"Indestrutível é apenas uma palavra..."
-Kain, sobre Lord Caos

PACTO TERRESTRE

Custo: 3/nv **Duração:** 2d6 min
Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata
Escola: Terra

Esta técnica permite ao alvo da magia compreender completamente a dor causada através de do elemental da terra e usá-la para si. Todos os ataques deste elemento lançados contra o alvo, ou lançados em alvos em até 5 metros terão todo o dano causado prevenido, e o alvo restaurará uma quantidade de PF equivalente ao dano que seria causado. Esta magia pode ser usada instantaneamente, mas custará 2 PM por nível adicionalmente.

8° CÍRCULO

ESCOLA DA TERRA

CRIAR SEMENTE MÁGICA

Custo: 80 + X **Duração:** Permanente
Alcance: 20 m **Concentração:** 10 min
Escola: Terra

Através desta versátil magia, o lançador é capaz de criar uma nova espécie de vegetal mágico. A idéia é que o mago possa criar sementes de plantas como a Árvore de Itens, Árvore de Frutas da Vida, Árvore Guardiã, entre outras. Pode tratar-se de um vegetal existente ou não. Uma vez criado, o mago recebe 1 semente deste novo vegetal. Os efeitos do novo vegetal devem ser um consenso entre o MJ e o mago, com parâmetros baseados no poder do lançador. O custo da magia é de 80 + X, sendo X um preço a ser pago de atributos básicos de valor de 4 a 20. O valor de X deve ser determinado pelo MJ, bem como de quais atributos básicos serão descontados, com base no suposto poder do vegetal criado.

"O espaço no alto do cume é muito escasso para que plantemos vegetais comuns..."
-Tsubasa, Mestre Ancião

DE VIDA A ROCHA

Custo: 6/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 20 m **Concentração:** 1 min
Escola: Terra

Esta magia lança uma onda em forma de anel que é emanada em volta do mago. A magia petrifica todas as criaturas vivas na área de efeito (Limitadas a 10). A magia não surte efeito em criatura de nível igual ou superior ao do lançador. Mono-Elementalista tem o custo da magia reduzido em 1 PM por nível.

MALOGRAR/ADUBAR

Custo: 100 + 2 **Duração:** Imediata
Alcance: 1 km² **Concentração:** 10 min
Escola: Terra

Esta o mago estende os braços emanando uma poderosa energia da terra. Toda a região de 1 km² se tornará completamente improdutiva ou fértil de acordo com o desejo do mago. Esta magia, embora não seja um encantamento, mantém os 2 PM adicionais preso a terra até que o mago decida desfazer o feitiço.

"A Terra nada promete, e cumpre sua promessa..."
-Janine D'akar, Governante de Forte Shalon

CRIAR ELEMENTAL DA TERRA II

Custo: 70 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 3 m **Concentração:** 45 min

Escola: Terra / Encantamentos

Diferente da magia "Invocar Elemental da Terra II", esta versão cria permanentemente um elemental maior que será servo do mago. Elementais da Terra Maiores normalmente tem a forma de grandes estátuas de pedra e terra, são capazes de mesclar-se com a terra, ficar invulneráveis por até 1d8 minutos, usam uma boa quantidade de ataques de terra e possuem um alto ID. O nível do elemental invocado pode ser de até o mesmo nível do usuário. O custo da magia é de 70 + X, sendo X o nível do elemental. Os PM gastos em X não poderão ser restaurados até que o elemental seja desencantado ou destruído. Elementais em geral não evoluem e não podem ser ressuscitados.

ESCOLA DO AR

PENUMBRA

Custo: 4/nv **Duração:** 2d4 min

Alcance: 30 m **Concentração:** 2 min

Escola: Ar

Esta magia gera uma massa de ar de penumbra escura e cheirando a morte. A magia é capaz de tirar a vida de todas as criaturas vivas no raio de ação da magia, mesmo os aliados do mago. Criaturas com nível superior ao mago não serão afetadas. O limite de afetados é de 3 alvos por minuto, na ordem de desejo do mago, matando mesmo seus aliados se não restarem mais outras opções.

"O escolhido precisa ser despertado. A extinção da vida de todos à sua volta fará com que ele encontre um significado para a sua própria."

-Aramir, O Último Dragão Sagrado

PROTEÇÃO CONTRA ALADOS

Custo: 4/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 5 m **Concentração:** 1 min

Escola: Ar

O alvo desta magia ficará protegido contra criaturas voadoras. Todos os ataques físicos vindos de criaturas aladas, mesmo que em solo, serão automaticamente prevenidos. Magias e habilidades mágicas tem 50% de chance de falhar. Se o alvo for um Mono-elementalista, ele poderá ignorar o custo de concentração da mmagia pagando 1 PM/nível adicionalmente.

LEVITAR DE HÉLIOS

Custo: 110+X **Duração:** 2d8 horas

Alcance: Variável **Concentração:** 1 min

Escola: Ar / Invocações

Esta magia invoca novamente Hélios, a entidade do Ar. Hélios aparece é desloca uma área ou construção inteira e a faz levitar. Casas e Castelos inteiros poderão tornar-se flutuantes. A massa de terra flutuante pode mover-se a 1d6 metros por minuto e a 1d6 km por hora. Magos de nível até 15 podem levitar apenas uma construção de qualquer tamanho. Magos de nível entre 15 e 30 podem levitar uma área de até 5 Km². Magos de nível entre 20 e 29 podem levitar até 20 km de terra. E por fim, magos de nível igual ou superior a 30 podem levitar áreas de até 60 Km² e ainda podem pagar 20 PM para manter a levitação como um encantamento permanentemente. Neste caso, os 20 PM gastos ficam presos no encantamento até que ele seja desfeito. O custo de X é de 1 a 5 PM que é pago adicionalmente e perdido para sempre.

"Há uma nuvem muito estranha que sobrevoa Belladona... E vejo muitos dragões circulando por lá..."

-Kiros, Governante de Belladona

CRIAR ELEMENTAL DO AR II

Custo: 70 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 3 m **Concentração:** 45 min

Escola: Ar / Encantamentos

Diferente da magia "Invocar Elemental do Ar II", esta versão cria permanentemente um elemental maior que será servo do mago. Elementais do Ar Maiores normalmente tem a forma de pequenos furacões com rostos, são capazes de voar. deslocar alvos, ficar invisíveis, usam uma boa quantidade de ataques de ar e possuem todos os atributos de combate

bastante equilibrados. O nível do elemental invocado pode ser de até o mesmo nível do usuário. O custo da magia é de 70 + X, sendo X o nível do elemental. Os PM gastos em X não poderão ser restaurados até que o elemental seja desencantado ou destruído. Elementais em geral não evoluem e não podem ser ressuscitados.

ESCOLA DA ÁGUA

GAROA DOS CAMPEÕES

Custo: 5/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 50 m **Concentração:** 1 min

Escola: Água

Uma fina garoa cai sobre o recinto fazendo com que o mago e todos os seus aliados restaurem 50% do seu total de PF por minuto. Ao fim de cada rodada, durante a duração da garoa, este processo é repetido. Ao fim da duração da magia, o céu se a abre e os efeitos da garoa simplesmente cessam, voltando tudo ao normal.

"Quem fala que ganhar ou perder não importa, provavelmente perdeu..."

-Lilo, Gladiador Veterano

CRIAR ELEMENTAL DA ÁGUA II

Custo: 70 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 3 m **Concentração:** 45 min

Escola: Água/ Encantamentos

Diferente da magia "Invocar Elemental da Água II", esta versão cria permanentemente um elemental maior que será servo do mago. Elementais da Água Maiores normalmente tem a forma de serpentes de água, são capazes de restaurar-se em contato com a água, mudar de forma em segundos, usam uma boa quantidade de ataques de água e possuem um AM e DM equivalente ao de Magos. O nível do elemental invocado pode ser de até o mesmo nível do usuário. O custo da magia é de 70 + X, sendo X o nível do elemental. Os PM gastos em X não poderão ser restaurados até que o elemental seja desencantado ou destruído. Elementais em geral não evoluem e não podem ser ressuscitados.

PROTEÇÃO MARÍTIMA

Custo: 4/nv **Duração:** 2d8 min

Alcance: 5 m **Concentração:** 1 min

Escola: Água

O alvo desta magia ficará protegido contra criaturas aquáticas. Todos os ataques físicos vindos de criaturas aquáticas, mesmo que fora da água, serão automaticamente prevenidos. Magias e habilidades mágicas tem 50% de chance de falhar. Se o alvo for um Mono-elementalista, ele poderá ignorar o custo de concentração da mmagia pagando 1 PM/nível adicionalmente.

ESCOLA DO FOGO

HIPER-PIROCINESE

Custo: 70 **Duração:** Variável

Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata

Escola: Fogo

Esta técnica permite ao mago facilmente o mago aquecer objetos ao ponto de fusão, até mesmo para forjar armas, mágicas ou não. Se usada em um ser vivo, se este possuir um nível igual ou inferior a 14 morrerá instantaneamente. Em criaturas com nível superior a este, a magia causa 1d12 de dano para cada um dos níveis do usuário.

"O fogo não machuca... O que machuca é a ignorância sobre ele."
-Galatos, Heitor da Escola Pilares do Mundo

RENASCER DAS CINZAS

Custo: 100 **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** 2 min

Escola: Fogo

Esta magia faz com que um corpo de alguma criatura, viva ou morta, entre em combustão espontânea. Em menos de 5 minutos, a criatura terá sido reduzida a cinzas. No minuto seguinte, como uma fênix, a criatura ressurgirá com todos os seus PF restaurados. A magia pode reviver até criaturas que tenham seus corpos despedaçados ou putrefatos. A magia não isenta a perda de atributos por morte. Se o mago for um Mono-Elementalista a magia fará com o alvo perca apenas 1 ponto de cada um de seus atributos na penalidade.

"Acabou o tempo de chorar... Chegou o tempo de lutar..."

-Testin, Governante de Poah, referindo-se a invasão do Dragão Negro à vila.

FORMA DE DRAGÃO VERMELHO

Custo: 80 **Duração:** Até 10min/nv

Alcance: O mago **Concentração:** 10 min

Escola: Fogo

Esta técnica permite ao mago tomar a forma de um dragão vermelho. O poder físico do dragão será o de um dragão do nível do mago. Mas suas magia a habilidades mentais poderão ser usadas normalmente. A criatura poderá voar livremente e comunicar-se com outros dragões. O mago pode reverter a transformação a qualquer momento.

"Se preocupe mais em ser um dragão e não em caçá-los!"

-Gerrard para Drake

CRIAR ELEMENTAL DO FOGO II

Custo: 70 + X **Duração:** Permanente

Alcance: 3 m **Concentração:** 45 min

Escola: Fogo / Encantamentos

Diferente da magia "Invocar Elemental do Fogo II", esta versão cria permanentemente um elemental maior que será servo do mago. Elementais do Fogo Maiores normalmente tem a forma de demônios em chamas, são capazes de incinerar e derreter objetos não mágicos com o toque, causam dano automático aos que os atacam, usam uma boa quantidade de ataques de fogo e possuem bom IA e Dano. O nível do elemental invocado pode ser de até o mesmo nível do usuário. O custo da magia é de 70 + X, sendo X o nível do elemental. Os PM gastos em X não poderão ser restaurados até que o elemental seja desencantado ou destruído. Elementais em geral não evoluem e não podem ser ressuscitados.

9° CÍRCULO

ESCOLA DA ÁGUA

TSUNAMI

Custo: 260 **Duração:** Imediata

Alcance: 1 Km **Concentração:** 4 min

Escola: Água

Ás margens ou dentro de algum lago, rio ou oceano, o mago pode conjurar uma gigantesca onda capaz de destruir barcos, portos e até vilas costeiras inteiras. As criaturas atingidas sofrerão um dano de 1d100 a 6d100 de acordo com o tipo e tamanho de criatura, bem como a distância a criatura estiver da origem da onda.

"Deixe que o mar limpe os fracos, para que se inicie a batalha que vale a pena."

-Sigfried, Capitão do Lótus Escarlates

CHUVA DA RENDIÇÃO

Custo: 7/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 20 m **Concentração:** 2 min

Escola: Água

O mago faz uma chuva intensa cair sobre a área de efeito. Todos os alvos indicados pelo mago, que tiverem sido atingidos pela chuva, automaticamente tem seus PF e PM reduzidos a 1 (Limitado a 20 alvos). A magia só é capaz de atingir criaturas que possuam até nível igual ao do usuário. Esta magia não tem limite de alvos, mas só pode ser usada uma vez por semana. Se o mago for um mono-elementalista, a concentração é reduzida para apenas 1 minuto.

INVOCAR SHIVA

Custo: 200 **Duração:** 2d8 min

Alcance: 5 m **Concentração:** 4 min

Escola: Água / Invocações

Enfim a habilidade final de invocação da musa da água. Shiva é uma entidade regente de

Gaia, e é considerada uma Maga Elemental nível 44. O mago através de uma intensa prece é capaz de invoca-la para lutar ao seu lado. Durante o tempo em que estiver neste mundo, a entidade poderá combater, conversar e realizar quaisquer ações que possam ajudar o mago. Shiva pode nadar, misturar-se a água, controlar livremente a água, e usar praticamente todas as magias de água desde que veja necessidade. Shiva é muito sábia e inteligente, sagaz para dar conselhos. Ela é capaz de atacar um bastão azul com a forma de Leviatan. O mago não controla Shiva, embora seu intuito seja ajudá-lo.

Shiva: *PF 2.000 PM: 2.400 IA: 40 ID: 49 Dano: 1d100+2 Nível: 41 AM: 43 DM: 52*

Se Shiva morrer, todas as habilidades atreladas a invocações que a envolvem não poderão mais ser usadas.

CRIAR MAGIA DA ÁGUA

Custo: 100 +X **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** Variável

Escola: Água

Esta essencial magia dota o mago de poderes para criar outras magias. Através desta técnica, o mago pode criar uma nova magia que passa a pertencer ao caminho da Magia Elemental da Água, mas não no grimório básico. Para executar a criação de uma magia, é necessário de 70 a 150 horas de estudo de acordo com a complexidade do feitiço a ser criado. O mago pode criar magias para círculos anteriores ao seu atual. Além disso, os efeitos, custo e duração devem ser proporcionais a uma magia do círculo escolhido. Estes padrões devem ser definidos pelo jogador, mas com anuência do MJ. O custo X na execução desta técnica é um valor em PM que varia de 1 a 30, e deve ser atribuído pelo MJ. Os PM gastos em X serão perdidos para sempre.

ESCOLA DO FOGO

CHAMAS DE FÊNIX

Custo: 200 **Duração:** Imediata

Alcance: 50 **Concentração:** 2 min

Escola: Fogo

Esta magia poderosa magia cria uma ave feita de fogo similar a uma Fênix. A ave sobrevoa a área de efeito lançando uma onda de chamas sobre o local. As criaturas mortas na região voltam a vida com 1 PF, desde que seus corpos estejam em bom estado. As criaturas que estavam vivas na região sofrem 1d100 de dano. Se uma criatura morrer por conta deste dano, não poderá voltar à vida neste dia. Esta magia atinge a todos que estiverem na área. Se o mago for um mono-elementalista, a concentração é reduzida para apenas 1 minuto.

"A Fênix invocada por Kuraman mudou o rumo daquela batalha..."

-Relato de Sun sobre a guerra dos 20 anos.

O ÚLTIMO DRAGÃO INFERNAL

Custo: Todos **Duração:** Imediata

Alcance: 50 **Concentração:** 1 min

Escola: Fogo / Demoníaca

Similar às Chamas Negras das Trevas, esta magia também permite que mago conjure um dragão de chamas. O lançador estica seu braço e que passa a pegar fogo, e um imenso dragão feito de fogo vermelho é disparado contra um alvo. Esta poderosíssima magia é capaz de causar 1d1000+250 de dano. Se o alvo conseguir defender-se da magia, o dragão volta-se contra seu lançador, o tornando alvo da magia. Se o lançador conseguir defender-se, o processo se reinicia até que um dos dois seja atingido pelo dragão. Esta magia é traiçoeira e muito perigosa, e mesmo os magos mais poderosos a temem. O custo da magia são todos os PM do lançador, tendo como mínimo pelo menos 50% do total de PM. Se o mago for um mono-elementalista, ele recebe +4 DM para defender o retorno da magia.

"O fogo, uma vez aceso, encontrará seu combustível!"

-Blaze, Piromante de Belladona

INVOCAR IFRIT

Custo: 200 **Duração:** 2d8 min

Alcance: 5 m **Concentração:** 4 min

Escola: Fogo / Invocações

A invocação máxima do demônio do Fogo. Ifrit é um demônio que perambula pelos círculos de Infernum. A criatura é considerado um Demônio Mago nível 44. O mago através de uma intensa prece é capaz de invoca-lo para lutar ao seu lado. Durante o tempo em que estiver neste mundo, o demônio poderá combater, conversar e realizar quaisquer ações que possam ajudar o mago. Ifrit pode voar, controlar livremente o fogo e as chamas, pode aquecer qualquer objeto e ataca com uma grande cimitarra vermelha. Ifrit possui um temperamento explosivo e não gosta de receber ordens. Adora batalhas e fará o máximo para causar dano e dor a seus alvos. Ele conhece boa parte das magias de fogo. O mago não controla o demônio, embora seu intuito seja ajudá-lo.

Ifrit: *PF 2.300 PM: 1.000 IA: 46 ID: 48*
Dano: 3d100+30 Nível: 44 AM: 43 DM:47

Se Ifrit morrer, todas as habilidades atreladas a invocações que o envolvem não poderão mais ser usadas.

CRIAR MAGIA DE FOGO

Custo: 100 +X **Duração:** Imediata
Alcance: Toque **Concentração:** Variável
Escola: Fogo

Esta essencial magia dota o mago de poderes para criar outras magias. Através desta técnica, o mago pode criar uma nova magia que passa a pertencer ao caminho da Magia Elemental do Fogo, mas não no grimório básico. Para executar a criação de uma magia, é necessário de 70 a 150 horas de estudo de acordo com a complexidade do feitiço a ser criado. O mago pode criar magias para círculos anteriores ao seu atual. Além disso, os efeitos, custo e duração devem ser proporcionais a uma magia do círculo escolhido. Estes padrões devem ser definidos pelo jogador, mas com anuência do MJ. O custo X na execução desta técnica é um valor em PM que varia de 1 a 30, e deve ser atribuído pelo MJ. Os PM gastos em X serão perdidos para sempre.

ESCOLA DO AR

FURACÃO

Custo: 7/nv **Duração:** até 4 horas
Alcance: 5 m **Concentração:** 2 min
Escola: Ar

Através desta magia, o lançador conjura um poderoso Furacão. O furacão pode destruir ou afastar exércitos inteiros ou deixar em ruinas vilas e cidades. O furacão tem uma altura 1 metro por nível e atinge uma área de 1 metro a cada 5 níveis. Todos que ficarem nesta área serão atingidos. A velocidade de locomoção do furação é de 1d10 metros por minuto, sendo controlado pelo mago. Todos que forem atingidos pelo furacão sofrem 1d10 de dano por nível do lançador. Se o mago for um mono-elementalista, a concentração é reduzida para apenas 1 minuto.

"E então Tristan de sua frente uma pequena tropa de inimigos, os pássaros, a vegetação e alguns dragões que por ali passavam..."
-Contos sobre o herói Tristan

VENTOS DA SUBMISSÃO

Custo: 5/nv **Duração:** 2d10 min
Alcance: 30 m **Concentração:** 2 min
Escola: Ar

O mago invoca uma massa de ar que forma uma leve brisa. Todos os alvos escolhidos pelo mago que forem tocados pelo vento ficarão sob total controle do lançador. Apenas criaturas com nível inferior ao lançador podem ser afetadas por esta magia. A magia está limitada a até 10 usuários. Em uma guerra, o usuário pode usar esta habilidade para roubar uma tropa alheia por 3 ações mágicas.

"Jogue Goblins e Orcs suficientes em um problema e ele deverá ir embora. Na pior das hipóteses, haverá menos Goblins e Orcs..."
-Lord Caos

INVOCAR HÉLIOS

Custo: 200 **Duração:** 2d8 min
Alcance: 5 m **Concentração:** 4 min
Escola: Ar / Invocações

A última invocação de Hélios, a entidade do ar. Hélios é considerado um Arqueiro nível 41. O mago através de uma intensa prece é capaz de invoca-lo para lutar ao seu lado. Durante o tempo em que estiver neste mundo, Hélios poderá combater, conversar e realizar quaisquer ações que possam ajudar o mago. O Arqueiro pode voar a uma velocidade impressionante, controlar livremente o ar e o vento, possui habilidades de ladrão e ataca com

uma besta mágica do ar. Hélios é bem humorado e brincalhão e gosta de pregar peças, consegue facilmente convencer e ludibriar pessoas. Ele conhece boa parte das magias de ar. O mago não controla Hélios, embora seu intuito seja ajudá-lo.

Hélios: *PF 2.100 PM: 1.200 IA: 42 ID: 50 Dano: 1d100+40 Nível: 41 AM: 41 DM:49*

Se Hélios morrer, todas as habilidades atreladas a invocações que o envolvem não poderão mais ser usadas.

CRIAR MAGIA DO AR

Custo: 100 +X **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** Variável

Escola: Ar

Esta essencial magia dota o mago de poderes para criar outras magias. Através desta técnica, o mago pode criar uma nova magia que passa a pertencer ao caminho da Magia Elemental do Ar, mas não no grimório básico. Para executar a criação de uma magia, é necessário de 70 a 150 horas de estudo de acordo com a complexidade do feitiço a ser criado. O mago pode criar magias para círculos anteriores ao seu atual. Além disso, os efeitos, custo e duração devem ser proporcionais a uma magia do círculo escolhido. Estes padrões devem ser definidos pelo jogador, mas com anuência do MJ. O custo X na execução desta técnica é um valor em PM que varia de 1 a 30, e deve ser atribuído pelo MJ. Os PM gastos em X serão perdidos para sempre.

ESCOLA DA TERRA

TERREMOTO

Custo: 210 **Duração:** Imediata

Alcance: 500 m/nv **Concentração:** 5 min

Escola: Terra

Esta magia permite ao mago criar violentos tremores de terra em uma área de até 500 metros para cada um de seus níveis. Os tremores são capazes de abrir rachaduras, derrubar construções, atribular o mar e destruir vilas inteiras.

"Digamos que este combate fará toda Terassan tremer!"
-Sun, sobre um possível confronto entre Tristan e Barathum

TRAGADOS PELA TERRA

Custo: 6/nv **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** 1 min

Escola: Terra

Esta magia gera uma zona de agitação da terra fazendo com que qualquer quantidade de alvos dentro da área de efeito e sejam atingidos pelo ataque mágico sejam engolidos pela terra. Criaturas de até nível 15 que forem tragas pela terra morrem imediatamente. Criaturas que tiverem nível entre 16 e 30 farão um novo teste de ataque mágico para tentar sair da terra no minuto seguinte, se forem atingidos, morrem. Criaturas com nível superior a 30 não são afetadas. Esta magia não possui limite de alvos, mas pode ser usada apenas uma vez por semana. Se a magia for lançada por um Mono-Elementalista, ela afetará a personagem de qualquer nível.

"Sete palmos de terra podem abafar quaisquer gritos..."
-Sâmus Darkheart

INVOCAR DAO

Custo: 200 **Duração:** 2d8 min

Alcance: 5 m **Concentração:** 4 min

Escola: Terra / Invocações

A derradeira invocação de Dao. A entidade é considerada um Gênio nível 42. O mago através de uma intensa prece é capaz de invoca-lo para lutar ao seu lado. Durante o tempo em que estiver neste mundo, Dao poderá combater, conversar e realizar quaisquer ações que possam ajudar o mago. O gênio pode voar, controlar livremente a terra e as pedras, possui habilidades de mesclar-se com as rochas e se auto-petrificar, e ataca com uma lança de pedra. Da é bastante sério e centrado. É muito bom em formular estratégias de combate e conhecer locais e geografia. Ele conhece boa parte das magias de terra. O mago não controla Dao, embora seu intuito seja ajudá-lo.

Dao: *PF 2.900 PM: 900 IA: 40 ID: 56 Dano: 2d100+10 Nível: 42 AM: 40 DM:52*

Se Dao morrer, todas as habilidades atreladas a invocações que o envolvem não poderão mais ser usadas.

CRIAR MAGIA DA TERRA

Custo: 100 +X **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** Variável

Escola: Terra

Esta essencial magia dota o mago de poderes para criar outras magias. Através desta técnica, o mago pode criar uma nova magia que passa a pertencer ao caminho da Magia Elemental da Terra, mas não no grimório básico. Para executar a criação de uma magia, é necessário de 70 a 150 horas de estudo de acordo com a complexidade do feitiço a ser criado. O mago pode criar magias para círculos anteriores ao seu atual. Além disso, os efeitos, custo e duração devem ser proporcionais a uma magia do círculo escolhido. Estes padrões devem ser definidos pelo jogador, mas com anuência do MJ. O custo X na execução desta técnica é um valor em PM que varia de 1 a 30, e deve ser atribuído pelo MJ. Os PM gastos em X serão perdidos para sempre.

10° CÍRCULO

ESCOLA DA TERRA

O LEVANTE DAS PEDRAS

Custo: 120 + 10/h **Duração:** Imediata

Alcance: 30 m **Concentração:** 3 min

Escola: Terra

Esta magia deve ser usada em um espaço em que o solo seja feito de pedra ou de rocha. Através desta magia o mago faz levantar-se do chão um exército de 5d12 golens de pedra. Cada golem criado possuirá um nível equivalente a 3 níveis a menos que o lançador e serão como Elementais da Terra Menores. Os golens ficarão neste mundo até que o mago os libere ou seus PM se esgotem. Os golens podem obedecer coletivamente comandos simples de até 10 palavras. O usuário poderá, ao custo de 3 ações magicas de sua tropa, se desvencilhar dela e criar uma tropa de golens sob seu controle.

"Durante a Guerra, deixei um exército a Kuraman. Após a primeira batalha, o exército foi quase aniquilado. Kuraman facilmente substituiu meus soldados pelos dele."
-Rei Garamond II

RACHADURA TECTÔNICA

Custo: 250 **Duração:** Imediata

Alcance: 10 m **Concentração:** 4 min

Escola: Terra

Através desta magia o mago é capaz de incrivelmente rachar em algum ponto a placa tectônica do planeta. A magia gera grandes fissuras na terra capaz de dividir continentes inteiros.

"Não quero viver em terras deste reino imundo. Acho que vou ficar com esta península."
-Lord Caos

DÁDIVA DE MEDUSA

Custo: 10/nv **Duração:** 1 hora

Alcance: Toque **Concentração:** 3 min

Escola: Terra

O mago pode tocar um alvo, o contemplando com o Olhar de Medusa. Qualquer um que olhe diretamente para alvo que estiver sob efeito da magia automaticamente será petrificado. Criaturas que possuírem um nível superior ao alvo da magia não sofrerão os efeitos. Para magos mono-elementalistas o custo da magia é apenas 100 PM.

"As experiências de guerra podem má administradas podem tornar-te um covarde. Pois até mesmo olhar para as coisas pode ser perigoso!"
-Kain, Espada Reluzente

MAESTRIA DA TERRA

Custo: - **Duração:** Permanente
Alcance: 50 m **Concentração:** -
Escola: Terra

Esta não é considerada necessariamente uma magia. Uma vez adquirida, seus efeitos são automaticamente exercidos sobre seu conhecedor. O mago que dominar a Maestria da Terra poderá controlar livremente o elemental da Terra. Isto inclui; Criar, Transpassar, Manipular, Aumentar, Diminuir, Destruir, Pressentir, Detectar, Extrair, Levitar, Mesclar, Moldar e Mover com a mente tudo que seja feito de terra ou pedra, e seus derivados. Quaisquer ações com estes elementos serão permitidas, dependendo do nível de poder do mago. É a soberania absoluta sobre o elemento que será usada livremente pelo mago. Algumas ações poderão ter algum custo de PM atribuídas pelo mago.

ESCOLA DO FOGO

NUCLEAR

Custo: 10/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 1 Km/nv **Concentração:** 6 min
Escola: Fogo

Esta terrível magia é capaz de gerar um núcleo de explosão que se expande, gerando uma destruição de proporções infindáveis. A explosão é capaz de atingir todos dentro da área de efeito. Os que estiverem mais próximos do núcleo sofrerão 2d1000 de dano, tendo este dano reduzido conforme as vítimas estão mais distantes da explosão. A magia é capaz de destruir cidades inteiras. Em uma tropa, seu usuário pode gastar 5 ações mágicas para eliminar até 3 tropas adjacentes.

"O inimigo foi destruído, senhor! Assim como todos os seus homens, o palácio, a cidade, a floresta, e seu cachorro também..."
-Blood Eye, Assistente de Sâmus

INFERNUM

Custo: 7/nv **Duração:** Imediata
Alcance: 200 m **Concentração:** Imediata
Escola: Fogo / Demoníaca

Esta magia máxima de dano individual de todos os caminhos da magia. O alvo de magia é incinerado nas chamas mais ardentes de Infernum. A magia é capaz de causar 1d20 de dano para cada um dos níveis do mago. Magos Mono-Elementalistas causam 1d100 de dano adicional.

"A menos que seu inimigo seja uma Fênix, ele não conseguirá voltar das cinzas... "
-Blaze, Piromante de Belladona

MALDIÇÃO DO PIROLISCO

Custo: 200 + 15 **Duração:** Permanente
Alcance: 50 **Concentração:** 10 min
Escola: Fogo / Encantamentos

O mago é capaz de determinar um ponto ou objeto que, toda vez que alguma criatura olhe e/ou toque, entrará em combustão espontânea. O mago pode determinar que este encantamento desencadeie ao ser tocado, olhado ou ambos. A vítima do encantamento sofrerá 1d20+5 de dano por minuto, por 1 minuto para cada um dos níveis do mago. O custo da magia é de 200 + 15, sendo que os 15 gastos adicionalmente ficarão armazenados no encantamento até que ele seja desencantado ou destruído. O Encantamento não pode ser desfeito pelo próprio mago no mesmo dia.

"Mais 800 anos olhando para isso, e saberá como se sente um Baatezu... "
-Demoon, Embaixador de Arkanum

MAESTRIA DO FOGO

Custo: - **Duração:** Permanente
Alcance: 50 m **Concentração:** -
Escola: Fogo

Esta não é considerada necessariamente uma magia. Uma vez adquirida, seus efeitos são automaticamente exercidos sobre seu conhecedor. O mago que dominar a Maestria do Fogo poderá controlar livremente o elemental do Fogo. Isto inclui; Criar, Transpassar, Manipular, Aumentar, Diminuir, Destruir, Pressentir, Detectar, Extrair, Levitar,

Mesclar, Moldar e Mover com a mente tudo que seja feito de fogo ou chamas. Quaisquer ações com estes elementos serão permitidas, dependendo do nível de poder do mago. É a soberania absoluta sobre o elemento que será usada livremente pelo mago. Algumas ações poderão ter algum custo de PM atribuídas pelo mago.

ESCOLA DO AR

DOMÍNIO DO ESPAÇO AÉREO

Custo: 200 + 20/min **Duração:** Variável

Alcance: Visão **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

O mago consegue controlar em absoluto as criaturas que estiverem voando em seu espaço aéreo. Através desta magia, o mago poderá voar livremente, e todas as criaturas que também estiverem voando dentro do seu raio de visão ficarão sob total controle do mago. Criaturas em veículos aéreos não são controladas. A duração da magia é indeterminada, até que o mago cesse o efeito, desça ao chão ou seus PM se esgotem. Criaturas dentro de veículos não serão controladas. Para mono-elementalistas, a manutenção desta magia é apenas 5 PM/min.

"Sem os pés no chão você não terá a menor chance... "
-Barathum, O Archi-Demônio de Gerum

DRENAR OXIGÊNIO

Custo: 8/nv **Duração:** 2d20 min

Alcance: 50 m **Concentração:** Imediata

Escola: Ar

Com esta técnica, o mago é capaz de extinguir todo oxigênio dentro da área de efeito. Todos os seres, exceto o mago, que dependem de respiração que estiverem na área de efeito morrerão em 1d8 minutos. Os testes devem ser feitos individualmente. Se o efeito da magia cessar antes deste prazo, a criatura volta a respirar normalmente. Não há limite de alvos afetados

"E você que achou que morreria se ficasse sem água... "
-Lillith

BANIMENTO DOS CÉUS

Custo: 100 + 10 **Duração:** Variável

Alcance: Visão **Concentração:** 1 Min

Escola: Ar/Encantamentos/Celestial

Esta incrível magia proíbe qualquer criatura alada de alçar voo. Nenhuma criatura poderá voar durante o período de duração da magia. Todas as criaturas que já estiverem voando cairão. Magos de nível superior a 35 poderão usar esta magia como encantamento indicvidualmente em cada criatura. Se o fizer, a criatura estará proibida de voar até que seja desencantada. Neste caso, o custo de 10 PM que ficarão armazenados para cada criatura, até que seja cessado o efeito.

"Você não é digno de poder voar..."
-Dragão do Casba

MAESTRIA DO AR

Custo: - **Duração:** Permanente

Alcance: 50 m **Concentração:** -

Escola: Ar

Esta não é considerada necessariamente uma magia. Uma vez adquirida, seus efeitos são automaticamente exercidos sobre seu conhecedor. O mago que dominar a Maestria do Ar poderá controlar livremente o elemental do Ar. Isto inclui; Criar, Transpassar, Manipular, Aumentar, Diminuir, Destruir, Pressentir, Detectar, Extrair, Levitar, Mesclar, Moldar e Mover com a mente tudo que seja feito de ar ou vento. Com esta magia o mago poderá voar por tempo indeterminado. Quaisquer ações com estes elementos serão permitidas, dependendo do nível de poder do mago. É a soberania absoluta sobre o elemento que será usada livremente pelo mago. Algumas ações poderão ter algum custo de PM atribuídas pelo mago.

ESCOLA DA ÁGUA

O ALQUIMISTA

Custo: 100 +X **Duração:** Imediata

Alcance: Toque **Concentração:** Variável

Escola: Água

Com esta magia, o mago poderá criar uma nova poção com algum efeito totalmente

diferente de uma poção já existente. Os limites da criação da poção deverão condizer com o poder do mago, sendo parametrizado pelo MJ. O custo de execução da magia é de 100 + X, sendo X um custo que varia de 1 a 20 de acordo com o poder da poção. Os pontos gastos em X nunca mais poderão ser restaurados.

"Somente os idiotas tem certeza de tudo. Digo isso com absoluta certeza!"
-Eureka, Alquimista Errante de Gerum

AGUA DE BANHO DOS IMORTAIS

Custo: 300 **Duração:** 6 horas

Alcance: Toque **Concentração:** 1 hora

Escola: Água

Esta magia é capaz de tornar uma banheira ou recipiente de até 400 Litros de água em uma água da imortalidade. Todos que se banharem nesta água por pelo menos 10 minutos se tornarão imortais por 24 horas. Os banhados pela água, toda vez que tiverem seus PF reduzidos a um valor inferior a 0, revivem no minuto seguinte com 1 PF. Ao fim da duração da magia, a água volta a tornar-se normal. Ao fim de 24 horas, os efeitos do banho também cessam.

"Tudo bem que um banho pode ser algo revigorante e revitalizador.... Mas isso é ridículo!"
-Edgar, Governante de Monark

CRIAR BESTA MARINHA

Custo: 150 +X + Y **Duração:** Permanente

Alcance: 1 m **Concentração:** 5 min

Escola: Água / Encantamentos

Alguns acreditam que Kraken e Leviatan forma criados através desta magia por magos extremamente poderosos. Com esta magia, o mago poderá criar sua própria besta marinha que deverá ter forma, tamanho, propósito, características e habilidades determinadas pelo mago, com anuência do MJ. A Besta necessariamente deverá ser aquática e poderá possuir um nível igual ou inferior ao mago. Suas habilidades e poderes deverão ser equivalentes ao seu nível. O custo da magia é de 150 + X + Y. O valor de X será igual a 50%, arredondado para cima, do nível da besta. O valor de Y é de 1 a 30, e será determinado pelo MJ de acordo com o tamanho, características e habilidades adicionais concedidas a criatura. Os PM gastos em X e Y ficarão aprisionados na criatura até que esta seja destruída. O mago não será capaz de controlar a fera, mas poderá determinar-lhe um propósito de existência. A criatura jamais atacará seu criador, mas o mago também não poderá ter nenhuma ação danosa contra sua criação.

"É fácil acreditar que Leviatan é um mito. Até que sinta 200 toneladas de mito esmagando seu navio!"
-Sigfried, Capitão do Lótus Escarlate

MAESTRIA DA ÁGUA

Custo: - **Duração:** Permanente

Alcance: 50 m **Concentração:** -

Escola: Terra

Esta não é considerada necessariamente uma magia. Uma vez adquirida, seus efeitos são automaticamente exercidos sobre seu conhecedor. O mago que dominar a Maestria da Água poderá controlar livremente o elemental da Água. Isto inclui; Criar, Transpassar, Manipular, Aumentar, Diminuir, Destruir, Pressentir, Detectar, Extrair, Levitar, Mesclar, Moldar e Mover com a mente tudo que seja feito de terra ou pedra, e seus derivados. Quaisquer ações com estes elementos serão permitidas, dependendo do nível de poder do mago. É a soberania absoluta sobre o elemento que será usada livremente pelo mago. Algumas ações poderão ter algum custo de PM atribuídas pelo mago.

SORTEIOS DE MAGIAS

Toda que vez que um usuário de magia evolui um nível e necessita aprender uma nova magia, é necessário determinar qual técnica este aprenderá. Use esta parte do guia para sortear Magias Aprendidas, Magias contidas em Pergaminhos ou até mesmo Magias aleatórias conhecidas por vilões ou inimigos. O Guia é livre!

Mas lembre-se: Cada personagem usa seu próprio tipo de magia. E alguns em particular, especializaram-se em algumas escolas. Então cuidado para não conceder magias que não são permitidas a determinadas classes. Por exemplo: Um Colegiado Clássico é um Mago Arcano especialista no uso da Magia Arcana da Escola Clássica. Ou seja, ele não será capaz de aprender magias da Escola Psíquica, mesmo possa usar Magia Arcana. Isso se repete com o Meta-Mago, Necromante, Mage Warrior, Orador e Mono-Elementalista.

Vamos aos dados!

MAGIAS ARCANAS

1° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d10	**Clássicas**	**1d10**	**Psíquicas**	**1d10**	**Guerra**
1	Tiros Mágicos	1	Abrir/Trancar Fechaduras	1	Adagas Arcanas
2	Detectar Magia	2	Reversão Mágica	2	Precisão Apurada
3	Criar Frutas	3	Coragem	3	Raio do Enfraquecimento
4	Detectar Invisibilidade	4	Luz	4	Queda Tranquila
5	Veneno Arcano	5	Enfatizar	5	Escudo Mágico
6	Fedor Pútrido	6	Rastro	6	Toque Elétrico
7	Encantamento Temporário	7	Detectar Maldade	7	Susto
8	Invocar Goblin	8	Scanner	8	Fúria
9	Karma Escape	9	Agulha da Dor	9	Escudo Mágico
10	Levitação	10	Laço Inimizade	10	Manter-se Firme

2° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d12	**Clássicas**	**1d10**	**Psíquicas**	**1d10**	**Guerra**
1	Grito de Banshee	1	Cordas Mágicas	1	Fio de Teia
2	Identificar Caráter	2	Roubar Controle	2	Golpe Mental
3	Marcar Objetos	3	Lesão Mental	3	Silêncio
4	Missil Telepático	4	Sexto Sentido	4	Tendas de Arimoah
5	Proteção Classica	5	Corte Psíquico	5	Desprevenir
6	Barrreira Arcana	6	Medo	6	Fuga
7	Criar Familiar	7	Alarme	7	Destruir Objetos
8	Zona de Escuridão	8	Proteção Psíquica	8	Cansaço
9	Dardos Geniais	9	Ler Mentes	9	Ato Encorajador
10	Detectar Armadilhas	10	Ímpeto Covarde	10	Investida Precipitada

3° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d12	**Clássicas**	**1d10**	**Psíquicas**	**1d10**	**Guerra**
1	Lentidão	1	Ataque Traiçoeiro	1	Invocar Montaria
2	Recarregar Cargas Mágicas	2	Percepção Extra-Sensorial	2	Perícia Concentrada
3	Bola de Fogo	3	Sono	3	Invocar Animal de Combate
4	Dissipar Magia	4	Impeto de Dor	4	Atordoar
5	Identificar Itens Simples	5	Telepatia Básica	5	Meta-Golpe
6	Runa de Localização	6	Psicoteleporte	6	Identificar Encontro
7	Auto-Oxigenação	7	Rúnica	7	Atrapalhar
8	Ventos Cortantes	8	Empatia	8	Flagelo
9	Invisibilidade	9	Grito de Desconcentração	9	Sling Factor
10	Manto Sublime	10	Extração Kármica	10	Enfraquecimento Racial

4° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d10	**Clássicas**	**1d10**	**Psíquicas**	**1d10**	**Guerra**
1	Silêncio Absoluto	1	Presságio	1	Teleporta
2	Relâmpago	2	Paralisia	2	Velocidade
3	Voo	3	Raio Mortal	3	Crescimento Desenfreado
4	Explosão de Invocação	4	Enxaqueca Demoníaca	4	Encolhimento Diminuto
5	Brisa Infernal	5	Psicura	5	Toque Vampírico
6	Bomba Arcana	6	Torpor	6	Investida Eficaz
7	A Ira de Demi	7	Sono Coletivo	7	Fuga em Massa
8	Aura Anti-Karma	8	Onda de Indiferença	8	Extensão Mágica
9	Trazer o Caos	9	A Mão de Cosmo	9	Impeto de Revide
10	Totem de Karma	10	Impulso Vingativo	10	Esfera de Preconceito

5° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d8	**Clássicas**	**1d8**	**Psíquicas**	**1d8**	**Guerra**
1	Equipamento Mágico Simples	1	Doom	1	Armadilha Elétrica
2	Consertar	2	Desperdício Kármico	2	Abraço da Morte
3	Esfera Mística	3	Contra-Mágica	3	Prevenção Mágica
4	Ler Pergaminhos	4	Osmose	4	Nano-Teleporte
5	Identificar Itens Coletivamente	5	Presença Espiritual	5	Ilusão
6	Serpente Mística Kármica	6	Ler Mentes	6	Energia Vital
7	Globo de Proteção	7	Confusão	7	Zona de Não-Fuga
8	Objetos Observadores	8	Olhar Inquisidor	8	Expansão de Aprendizado

6° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d8	**Clássicas**	**1d8**	**Psíquicas**	**1d8**	**Guerra**
1	Trovão	1	Telepatia Absoluta	1	Ataque Múltiplo
2	Identificar Itens Avançado	2	Metamorose	2	Cubo de Cristal
3	Dardos Naturais	3	Morte	3	Electro-Runa
4	Sangue-Suga Arcano	4	Ordem	4	Teleporte Massivo
5	Desencantar	5	Eye Blink	5	Golpe Etéreo
6	Presença do Arcano	6	Impacto Telecinético	6	Força Reversa
7	Hipoclasma	7	Redirecionar Intenções	7	Desguarnecer
8	Limitar Idéias	8	Conflito de Interesses	8	Cercar

7° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d6	Clássicas	1d6	Psíquicas	1d6	Guerra
1	Presença de Pixie	1	Prisão de Ametista	1	O Retorno do Herói
2	Olhar de Medusa	2	Telecinese Livre	2	Concentração Econômica
3	Criar Itens Mágicos 1	3	Panaceia Arcana	3	Nuvem Eletromagnética
4	Fulgor da União	4	Mimica de Karma	4	Aura Abrasadora
5	Retorno do Herói	5	Raio Sônico	5	Espiral do Tempo
6	Gerar Golem	6	Tomar os Controles	6	Eclipse do Sofrimento

8° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d6	Clássicas	1d6	Psíquicas	1d6	Guerra
1	Crio Blaster	1	Controle Absoluto	1	Lapso de Poder
2	Extrema Providência	2	Canaliza Dor	2	Compelido a Parar
3	Karma em Vida	3	Desintegrar	3	Clone
4	Criar Pergaminhos	4	Escoamento Kármico	4	Grupo de Combate Arcano
5	Estrelas da Morte	5	Fantasmas de Ifrit	5	Dano Arcano
6	Criar Item Mágico 2	6	Exposição Demoníaca	6	Buraco Negro

9° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d4	Clássicas	1d4	Psíquicas	1d4	Guerra
1	Grito do Desfazer	1	Concentração Instantanea	1	Supremacia Artificial
2	Ultima	2	Racicínio Duplo	2	Extinção
3	Esfera Magmática Magnética	3	Estrela das Trevas	3	Fusão
4	Criar Magia	4	Negar a Todos	4	Imunidade Mágica

10° Círculo (1d6) (1-2 Clássicas / 3-4 Psíquicas / 5-6 Guerra)					
1d4	Clássicas	1d4	Psíquicas	1d4	Guerra
1	Dama da Noite	1	Roubar Juventude	1	Dimensão Própria
2	Criar Item Mágico 3	2	Ventos do Apocalípse	2	Copiar Craitura
3	Forma dos Soberanos	3	Canto das Almas	3	Exército Arcano
4	Meteoro	4	Controle em Massa	4	Última Palavra

MAGIAS DIVINAS

1° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d8	Fé	1d8	Necromântica	1d6	Pregação
1	Curar Pequenos Ferimentos	1	Necro-Restauração Leve	1	Palavra de Bravura
2	Causar Pequenos Ferimentos	2	Castigo	2	Palavra de Benção
3	Luz	3	Regeneração Simples	3	Palavras de Superação
4	Círculo de Proteção	4	Pressentir Mortos Vivos	4	Palavra de Resistência
5	Detectar Caráter	5	Lapso de Sobrevida	5	Palavras de Dor
6	Retardar venenos	6	Dor Pútrida	6	Palavra dos Animais
7	Armadura de Fé	7	Zumbi Goblin		
8	Abençoar	8	Açoitar os Fracos		

2° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d8	**Fé**	**1d8**	**Necromântica**	**1d6**	**Pregação**
1	Dor dos Justos	1	Identificar Mortos Vivos	1	Palavra de Purificação
2	Círculos Proteção Elemental	2	Embalsamar	2	Palavra de Pavor
3	Toque Restaurador	3	Força Profana	3	Palavra de Força
4	Detctar Animais e Vegtais	4	Vitalidade Ampliada	4	Palavra de Fraternidade
5	Benção Pericial	5	Conversar com Mortos	5	Palavra de Restauração
6	Proteção contra o Mal	6	Putrefar	6	Palavra de Doação
7	Sentir Energia	7	Necro-Karma		
8	Invocar Fada Companheira	8	Esfera Vampírica		

3° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d8	**Fé**	**1d8**	**Necromântica**	**1d6**	**Pregação**
1	Contato com Talahá	1	Gerar Esqueletos	1	Palavra da Verdade
2	Causar Ferimentos Moderados	2	Vela dos Vivos	2	Palavra de Juramento
3	Encantar vs X	3	Gerar Zumbis	3	Palavra de Éter
4	Fé Própria	4	Invisibilidade aos Mortos	4	Palavra de Reparação
5	Ventos Curativos	5	Previnir a Morte	5	Palavra de Paz
6	Dissipar Magia	6	Anticura	6	Palavra do Desmoranamento
7	Amaldiçoar Equipamento	7	Controlar Mortos-Vivos		
8	Curar Ferimentos Moderados	8	Aura de Troll		

4° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d8	**Fé**	**1d8**	**Necromântica**	**1d6**	**Pregação**
1	Orientação Divina	1	Névoa Profana	1	Palavras de Acalmar Feras
2	Alívio dos Justos	2	Reviver	2	Palavra de Localização
3	Equipamento Mágico Simples	3	Cura Reveresa	3	Palavra de Remissão
4	Invocar Anjo	4	Levante Repentino	4	Palavra de Comunhão
5	Invocar Demônio	5	Falsa Cura	5	Palavra de Cura
6	Runa da Recompensa Divina	6	Gerar Mortos-Vivos Menores	6	Palavras de Recuperação
7	Proteger a Espada	5	Discriminação Pútrida		
8	Remover Maldições 1	6	Criar Ghoul		

5° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d8	**Fé**	**1d8**	**Necromântica**	**1d6**	**Pregação**
1	Grito do Desmoronamento	1	Fragrancia de Morte	1	Palavra de Violência
2	Causar Graves Ferimentos	2	Restos de Karma	2	Palavra de Guarda
3	Santuário	3	Sentença Fúnebre	3	Palavra de Impedimento
4	Restauração Providencial	4	Energia Profana	4	Palavra da Realidade
5	Cururgia Mágica	5	Zumbi Explosivo	5	Palavra de Exorcismo
6	Possessão	6	Regeneração Completa	6	Palavra de Negação
7	Pentagrama de Aprisionamento	7	Expansão de Aprendizado		
8	Curar Garves Feriementos	8	Grito de Putrefação		

6° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d6	**Fé**	**1d6**	**Necromântica**	**1d4**	**Pregação**
1	Restauração Coletiva	1	Criar Mortos Vivos Médios	1	Palavra de Conforto
2	Reversão Templária	2	Libertar Espírito	2	Palavra de Dever
3	Refazer a Matéria	3	Retorno ao Auge	3	Palavra dos Elementos
4	Sofrimento dos Justos	4	De Alma em Karma	4	Palavra de Habilidade
5	Remover Maldições 2	5	Desmoronar em Karma		
6	Presença de Mitula	6	Estandarte Voluntário		

7° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d6	**Fé**	**1d6**	**Necromântica**	**1d4**	**Pregação**
1	Propriedade de Abadi	1	Zumbificar	1	Palavras do Sol Nascente
2	Proteção de Seraph	2	Criar Morto Vivo	2	Palavras de Proibição
3	Remover Maldições 3	3	Anti-Morte	3	Palavra de Precaução
4	Ataque dos Justos	4	Pacto em Sangue	4	Palavras da Isolamento
5	Envelhecer/Rejuvenescer	5	Degolar		
6	Resturação Completa	6	Martir Voluntário		

8° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d6	**Fé**	**1d6**	**Necromântica**	**1d4**	**Pregação**
1	Remover Maldições 4	1	Gerar Mortos Vivos Maiores	1	Palavra de Poder
2	A Fé Move Montanhas	2	Supra-Putrefação	2	Palavra do Chamado
3	Maturação de Salatiel	3	Morte dos Justos	3	Palavra de Restituição
4	Conjurar Anjo da Guarda	4	Dreno de Vida	4	Palavras da Selva
5	Gemas Extras	5	Maldição de Ghoul		
6	Tempestade Purificadora	6	Soberania Profana		

9° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d6	**Fé**	**1d6**	**Necromântica**	**1d4**	**Pregação**
1	Intantaniabilidade	1	Vida Pós-Morte	1	Palavra de Conversão
2	Lágrimas de Deus	2	De Barro a Vida	2	Palavras de Persuasão
3	Labirinto Diabólico	3	Comunhão Profana	3	Palavra de Soberania
4	Enviado do Senhor	4	Vitalidade Absoluta	4	Palavra de Enc. Perfeitos
5	Pária	5	A Foice do Ceiifeiro		
6	Sodoma	6	Aura Vampírica		

10° Círculo (1d8) (1 - 3) Fé / (4 - 6) Necromânticas / (7 - 8) Pregação					
1d6	**Fé**	**1d6**	**Necromântica**	**1d4**	**Pregação**
1	Cólera de Deus	1	Mortificação Suprema	1	Palavras de Mandamento
2	Milagre	2	Benção da Fênix	2	Palavras da Paz Mundial
3	Horda Angelical	3	Um por Todos e Todos por Um	3	Palavra de Perdão
4	Último Fulgor dos Justos	4	Imortalidade	4	Palavras do Tempo
5	Maldição de Ló	5	A Última Profanação		
6	Dilúvio	6	Extinguir		

MAGIAS ELEMENTAIS

1° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	**Fogo**	**1d6**	**Água**	**1d6**	**Terra**	**1d6**	**Ar**
1	Dardos Flamejantes	1	Poção de Éter	1	Invocar Elemental da Terra I	1	Ventania
2	Queimar a Mente	2	Águas Restauradoras	2	Pele de Pedra	2	Rajada de Vento
3	Armadilha de Fogo	3	Jato D'Água	3	Apedrejar	3	Redemoinho Desconcentrante
4	Fagulha de Fogo Negro	4	Névoa	4	Criar Objetos de Pedra	4	Levitação
5	Invocar Elemental do Fogo I	5	Intoxicar	5	Areias Dançantes	5	Invocar Elemental do Ar I
6	Chamas Sagradas	6	Invocar Elemental da Água I	6	Gema de Essência	6	Sopro Kármico

2° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	**Fogo**	**1d6**	**Água**	**1d6**	**Terra**	**1d6**	**Ar**
1	Lança Chamas	1	Aqua-Agulhas	1	Esburacar	1	Cheiro de Sangue
2	Imunidade ao Fogo	2	Ungir	2	Petrificação Consensual	2	Cone de Rataliação
3	Incinerar	3	Frasco do Sofrimento	3	Desnortear	3	Ventos Raciais
4	Ataque Flamejante	4	Imunidade a Água	4	Imunidade a Terra	4	Imunidade ao Ar
5	Tocha Humana	5	Língua dos Mares	5	Esfera de Pedra	5	Dor em Karma
6	Fagulhas da Sabedoria	6	Sede de Sangue	6	Emaranhar	6	Bons Ares

3° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	**Fogo**	**1d6**	**Água**	**1d6**	**Terra**	**1d6**	**Ar**
1	Pirocinese	1	Refluir Karma	1	Atravessar Rochas/Terra	1	Voo
2	Bola de Fogo	2	Desidratar	2	Pedra e Terra	2	Brisa Anti-Karma
3	Criar Elemental do Fogo	3	Criar Elemental da Água	3	Criar Elemental da Terra	3	Criar Elemental do Ar
4	Barreira de Fogo	4	Auto-Oxigenação	4	Armadilha de Rocha	4	Ventos Cortantes
5	Piras de Sangue	5	Vapores Curativos	5	Escudo Rochoso	5	Invisibilidade
6	Torrar	6	Cultura de Veneno	6	Chuva de Rochas	6	Pássaros do Vácuo

4° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	**Fogo**	**1d6**	**Água**	**1d6**	**Terra**	**1d6**	**Ar**
1	Life Burn	1	Jatos Múltiplos	1	Flora de Karma	1	Gazeificar
2	Hálito de Ifrit	2	Aparição de Shiva	2	Furia de Dao	2	Neblina Dissipadora
3	Sabre de Chamas	3	Acidificar	3	Defesa Instantânea de Rocha	3	Slash
4	Criar Arma Elemental	4	Encanto do Capitão	4	Submergir	4	Hurricane
5	Força Negativa do Fogo	5	Força Negativa da Água	5	Força Negativa da Terra	5	Ventos do Silêncio de Hélios
6	Brisa Infernal	6	Surfer	6	Revestir em Aço Negro	6	Força Negatica do Ar

5° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	**Fogo**	**1d6**	**Água**	**1d6**	**Terra**	**1d6**	**Ar**
1	Esfera Flamejante	1	Liquidificar	1	Fertilizar	1	Voo Pleno
2	Chamas Inconsequentes	2	Transição Liquefada	2	Animar Estátuas	2	Esporos Tóxicos
3	Piroclasma	3	Chuva Ácida	3	Alvejar os Fracos	3	Massa de Transporte
4	Besta Ígnea	4	Cortesia de Shiva	4	Expansão de Aprendizado	4	Aérium
5	Combustível	5	Linha do Oceano	5	Benção de Dao	5	Ar de Maestria
6	Chamas do Julgamento	6	Ataque do Senhor dos Mares	6	Dardos Rochosos	6	Sopro de Negação

6° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	**Fogo**	**1d6**	**Água**	**1d6**	**Terra**	**1d6**	**Ar**
1	Aura Abrasadora	1	Benção de Atlântida	1	Ira das Pedras	1	Vácuo
3	Invocar Elemental do Fogo III	3	Invocar Elemental da Água III	3	Invocar Elemental da Terra III	3	Invocar Elemental do Ar III
3	Chamas Negras das Trevas	3	Sangue em Éter	3	Animar Plantas	3	Imunidade Perita
4	Moldar o Fogo	4	Moldar a Água	4	Moldar a Terra	4	Sopro de Fé
5	Alvejar	5	Dreno de Sangue	5	Petrificar	5	Ciclone
6	Pergaminho do Fogo	6	Pergaminho da Água	6	Pergaminho da Terra	6	Pergaminho do Ar

7° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	Fogo	1d6	Água	1d6	Terra	1d6	Ar
1	Pacto Ardente	1	Pacto Úmido	1	Pacto Terrestre	1	Pacto Ventoso
2	Tormenta de Ifrit	2	Perfuração Pressurizada	2	Gemificar	2	Ventos Árticos
2	Fogo Rápido	2	Cólera de Shiva	2	Pedras Guardiãs	2	Fúria de Hélios
4	Forjaria de Ifrit	4	Torrente do Coração	4	A Grande Rocha	4	Gás do Sono

8° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	Fogo	1d6	Água	1d6	Terra	1d6	Ar
1	Renascer das Cinzas	1	Garoa dos Campeões	1	Criar Semente Mágica	1	Penumbra
3	Criar Elemental do Fogo II	3	Criar Elemental da Água II	3	Criar Elemental da Terra II	3	Criar Elemental do Ar II
3	Hiper-Pirocinese	3	Nectarizar	3	Malograr/Adubar	3	Proteção contra Alados
4	Forma de Dragão Vvermelho	4	Proteção Marítima	4	Vida a Rocha	4	Levitar de Hélios

9° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	Fogo	1d6	Água	1d6	Terra	1d6	Ar
1	Último Dragão Infernal	1	Tsunami	1	Terremoto	1	Furacão
2	Chamas da Fênix	2	Chuva da Rendição	2	Tragados Pela Terra	2	Ventos da Submissão
3	Invocar Ifrit	2	Invocar Shiva	2	Invocar Dao	2	Invocar Hélios
4	Criar Magia de Fogo	4	Criar Magia de Agua	4	Criar Magia da Terra	4	Criar Magia do Ar

10° Círculo (1d4) - (1) Fogo / (2) Água / (3) Terra / (4) Ar							
1d6	Fogo	1d6	Água	1d6	Terra	1d6	Ar
1	Nuclear	1	Agua de Banho dos Imortais	1	O Levante das Pedras	1	Domínio do Espaço Aéreo
2	Infernum	2	O Alquimista	2	Rachadura Tectônica	2	Drenar Oxigênio
3	Maestria do Fogo	3	Maestria da Água	3	Maestria da Terra	3	Maestria do Ar
4	Maldição do Pirolisco	4	Criar Besta Marinha	4	Dádiva de Meduza	4	Banimento dos Céus

TABELAS DE USO DA MAGIA:

Uso dos Círculos - Mago Arcano/Elemental			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	20
2	3	7	25
3	6	8	30
4	10	9	35
5	15	10	45

Uso dos Círculos - Mage Warrior/Paladino			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	25
2	5	7	32
3	9		
4	14		
5	19		

Uso dos Círculos - Clérigo			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	20
2	3	7	25
3	6	8	30
4	10	9	35
5	15	10	45

Uso dos Círculos - Híbrido/Bardo/Mago da Guerra			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	22
2	4	7	28
3	7	8	34
4	12	9	40
5	17	10	50

Sorteio de Pergaminhos e Livros

1d100	Círculos
01-17	1° Círculo
18-31	2° Círculo
32-45	3° Círculo
46-58	4° Círculo
59-67	5° Círculo
67-75	6° Círculo
75-84	7° Círculo
85-91	8° Círculo
92-96	9° Círculo
97-00	10° Círculo

1d100	Caminho de Magia
1-17	Magia Arcana
18-35	Magia Divina
36-53	Magia Elemental
53-62	Encantamentos
63-72	Invocações
73-74	Legionário
75-79	Pergaminho Funfador
80-84	Pergaminho dos Sabidos
85-90	Pergaminho Fabuloso
91-92	Pergaminho Conjugado
93-95	Pergaminhos 2 em 1
96-98	Perg. Magia Plena
99-100	Pergaminho Eterno

Eventualmente, os heróis irão encontrar pelo caminho em suas aventuras. Pergaminhos são itens muito comuns encontrados em tesouros, bibliotecas abandonadas e até mesmo em posse de inimigos poderosos. Em alguns casos, os pergaminhos têm na descrição da aventura, a magia que contêm. Em outros, o pergaminho encontrado pode não descrever esta magia, devendo então ser sorteado nestas tabelas. Pergaminhos criados pelo MJ para incrementar a aventura ou vindos de itens aleatórios também poderão ser sorteados aqui. Para usar estas tabelas, primeiramente deve-se sortear a qual círculo o pergaminho pertence (considerando quaisquer bônus vindos de sorteios de Itens Aleatórios). Após isso, se sorteia a qual Caminho esta pergaminho pertence. Agora é só preparar seus PM e usar seu pergaminho!



"Sorte aos que são usuários das artes da magia... São poucos os que ainda optam pela inteligência em detrimento da pura força bruta..."

-Warren, Mago da Vila de Cóllomus